CD GAMES

2004/2 - ÁPRILIS ▫ 2 CD ▫ ÁRA: 1195 FT

DUPLA OLDALSZÁM VÁLTOZATLAN ÁRON!

10 SZUPER VÉGIGJÁTSZÁS:

- Afrika Korps vs DR.
- Toca Race Driver 2
- Chicago 1930
- Far Cry
- Breed
- Sacred
- Gangland
- Kill.switch
- Conan
- Jack the Ripper

BEMUTATÓK:

- Exigo
- Obscure

SZUPERGUIDE:

colin mcrae rally 04

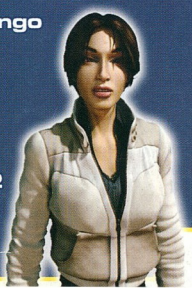
- pályák
- autók
- extrák

TELJES JÁTÉKOK:

Septerra Core
Pipiru ▫ Save the Seriff
Project Starfighter ▫ Zed
Alpha Strike ▫ Gringo
Worms Breakout

DEMO, VIDEO:

Syberia 2 ▫ S.T.A.L.K.E.R.
World of Warcraft ▫ Sims 2
Astrobatics ▫ Leylines
Riftspace ▫ Flatspace



EXTRA:

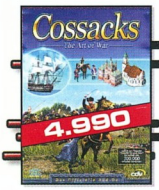
BF 1942 - PIRATES
Game Shadow
Max Payne 2 - Rezzie
19 teljes retro game
Full util - Photo Filtre

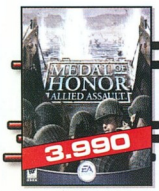
TELJES BONUSZ KALANDJÁTÉK THE CRYPT

9 771586 737000 04002

GAME EXPRESSZ

DEDIKÁLT PÉLDÁNYOK
CSAK NÁLUNK!!!





AKCIÓ JÁTÉKOK

- APOCALYPTICA 10 990
- AQUANOX 1 990
- AQUANOX 2 7 990
- ARMED AND DANGEROUS 12 990
- ARMORED FIST 3 1 490
- BAD BOYS 2 7 990
- BANDITS 2 990
- BEYOND GOOD & EVIL 9 990
- BF1942 CLASSIC 3 990
- BF1942 DELUXE 12 990
- BF1942:SECRET WEAP OF WW II 7 490
- BOND 007 NIGHTFIRE 12 990
- BOND 007 NIGHTFIRE CLASSIC 3 990
- CALL OF DUTY 10 990
- CELEBRITY DEATMATCH 7 990
- CHASER 7 990
- CHROME 6 990
- COLD ZERO 5 990
- CONFLICT DESERT STORM I. 3 990
- CONFLICT DESERT STORM II. 9 990
- CROC 1 CLASSIC 3 990
- DELTA FORCE 1 1 490
- DELTA FORCE 2 1 990
- DELTA FORCE BLACK HAWK D. 9 990
- DELTA FORCE LAND WARRIOR 1 990
- DELTA FORCE TASK DAGGER 3 990
- DEVASTATION 2 990
- DEVIL INSIDE 990
- BLACK HAWK DOWN:TEAM SABRE 6 990
- DINO CRISIS 2 4 990
- DISNEY: TRON 2.0 6 990
- DRAGON'S LAIR 3D 10 990
- DUKE NUKEM MANHATTAN P. 2 990
- EDGE OF CHAOS 2 990
- ENTER THE MATRIX +++ 9 990
- FINDING NEMO ACTION GAME 6 990
- FREEDOM FIGHTERS +++ 11 990
- FREEDOM FORCE +++ 5 990
- GRAND THEFT AUTO 3 +++ 6 990
- GTA VICE CITY +++ 10 990
- GTA3 + MAFIA +++ +++ 9 990
- GUN METAL 6 990
- HARRY POTTER +++ 12 990
- HARRY POTTER 2 12 990
- HIDDEN & DANGEROUS 2 10 990
- IRON STORM 3 990
- LEGACY OF KAIN: DEFIANCE 9 990
- LOTR:THE RETURN OF THE KING 12 990
- MAFIA +++ 6 990
- MAX PAYNE 2: THE FALL OF MP. 10 990
- MESTERLÖVÉSZ - SNIPER 2 990
- METAL GEAR SOLID 2 +++ 11 990
- MIDTOWN MADNESS 2 490
- MOHA: ALLIED ASSAULT +++ 3 990
- MOHA: ALLIED ASSAULT DELUXE 11 990
- MOHA: BREAKTHROUGH 7 490
- MORTYR 2 990
- PINK PANTHER 1 990
- PRINCE OF PERSIA: SOT +++ 9 990
- PROJECT IGI /PREM.COLL. 2 990
- RAYMAN 3. 7 990
- RAYMAN 3. COLLECTOR 7 990
- RAYMAN GOLD 2 490
- RED FACTION II 6 990
- RED FACOP 3 990
- SECRET WEAPONS OVER NORM. 11 990
- SNOW BALLZ 1 990
- SONIC ADVENTURE DX 9 990
- SPLINTER CELL +++ 6 990
- SPLINTER CELL COLLECTOR 7 990
- STAR WARS /JEDI ACADEMY 10 990
- STAR WARS: JEDI KNIGHT.../CL +++ 3 990
- STAR WARS: JEDI OUTCAST /CL. 3 990
- STAR WARS: THE PHANTOM /CL 3 990
- STATE OF EMERGENCY 7 990
- STUART LITTLE 2 3 990
- STUART LITTLE BIG CITY 2 990
- TACHYON:THE FRINGE 1 490
- TAZ WANTED 3 990
- TERMINATOR 3 5 990
- TOM AND JERRY 2 490
- TOMB RAIDER: ANGEL OF D. +++ 7 990
- UNREAL TOURNAMENT 2003 3 990
- VIETCONG +++ 10 990
- WARHAMMER 40000 9 990

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

- AFRIKA KORPS VS DESERT RATS 6 990
- AGE OF EMPIRE GOLD 2 490
- AGE OF WONDERS SHADOW M. 9 990
- AIRLINE TYCOON EVOLUTION 1 990
- AIRPORT TYCOON 2. 10 990
- ALIEN ANARCHY 790
- AMERICAN CONQUEST 4 990
- AMERICAN CONQUEST: FIGHT... 7 990
- ANNO 1503 12 990
- ANNO 1602 CLASSIC 3 990
- ANTANT 9 990
- C&C GENERALS +++ 12 990
- C&C GENERALS DELUXE +++ 11 990
- C&C GENERALS:ZERO HOUR 7 490
- C&C RED ALERT 3 990
- C&C RED ALERT 2 +++ 2 990
- C&C RED ALERT 2 CLASSIC +++ 3 990
- C&C RENEGADE +++ 3 990
- C&C TIBERIAN SUN 3 990
- CAPITALISM 2. 2 990
- CAR TYCOON 1 990
- CASINO TYCOON 1 990
- CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04 9 990
- CHESSMASTER 6000 2 490
- CIVIL WAR - GREAT BATTLES 3 990
- CIVILIZATION III 3 990
- COMMANDOS 2. /PREM.COLL. +++ 2 990
- COMMANDOS 3. 9 990
- COSSACKS - THE ART OF WAR 4 990
- COSSACKS ANTHOLOGY 9 990
- COSSACS: BACK TO WAR 2 990
- CRAZY FACTORY 1 990
- CULTURES 2 2 990
- DEEP SEA TYCOON BÁZIS A M. 4 990
- DESPERADOS 2 990
- DINO ISLAND 3 990
- EMPEROR BATTLE FOR DUNE +++ 3 990
- EMPIRES:DAWN OF THE MOD. W. 9 990
- ETHERLORDS 1 990
- EUROPE 1400: THE GUILD 3 990
- EUROPE 1400: THE GUILD ADD-ON 3 990
- FIRE CHIEF 6 990
- GLOBAL OPERATIONS 12 990
- GOLEM 990
- HAEGEMONIA 3 990
- HAEGEMONIA: A SOLON HAGY. 3 990
- HEROES IV. +++ 5 990
- HEROES IV. GATHERING STORM 5 990
- HEROES IV. PACK 9 990
- HEROES IV. WINDS OF WAR 5 990
- HIDDEN STROKE 6 990
- HOTEL GIANT 3 990
- IMPERIALISM 2. 2 490
- IMPERIUM GALAKTIKA 2. 1 990
- INDUSTRY GIANT 2 KIEGÉSZÍTŐ 3 990
- INDUSTRY GIANT 2. 3 990
- KNIGHTS & MERCHANTS 2 6 990
- KOREA: AZ ELFELEDETT KONFL. 6 990
- LORDS OF EVERQUEST 8 990
- MAGIC THE GATHERING BLGR. 9 990
- MASTER OF ORION 3 2 990
- MEDIEVAL TOTAL WAR COLL. +++ 8 990
- MONOPOLY TYCOON 3 990
- MOON TYCOON GAMMA HOLDB. 2 990
- NAPOLEON 3 990
- NO MAN'S LAND 9 990
- NORTHLAND 9 990
- PANDORA'S BOX 2 490
- PANZER GENERAL 3. 2 490
- PARADISE CRACKED 6 990
- PATRICIAN 2 2 990
- PATRICIAN 3 10 990
- PLATOON +++ 2 990
- POKOLI SZOMSZÉDOK +++ 7 990
- PORT ROYALE 3 990
- RAILROAD PIONEER 7 990
- RAILROAD TYCOON 3 9 990
- REBELS 6 990
- REPUBLIC: THE REVOLUTION +++ 7 990
- ROLLERCOASTER TYCOON 2 TT. 6 990
- SEARCH & RESCUE 2 1 990
- SEARCH & RESCUE 3 2 990
- SETTLERS 3. GOLD 2 490
- SHOGUN CLASSIC 3 990
- SHOGUN: MONGOL INVASION 3 990
- SILENT STORM 9 990
- SIM CITY 3000 CLASSIC 3 990
- SIM CITY 3000 WE CLASSIC 3 990
- SIM CITY 4 12 990
- SIM CITY 4 DELUXE +++ 11 990
- SIM CITY 4:RUSH HOUR +++ 7 490
- SOLDIERS OF ANARCHY 3 990
- SPACE COLONY 10 990
- SPELLFORCE 9 990
- STAR WARS: FORCE COMMAND 3 990
- STEAMLAND 4 990
- STRONGHOLD: CRUSADER 9 990
- SUDDEN STRIKE 2 2 990
- SUDDEN STRIKE II GOLD 9 990
- THE PARTNERS 1 990
- THE SIMS ABRAKADABRA 7 490
- THE SIMS DELUXE EDITION 7 490
- THE SIMS DOUBLE DELUXE 7 990
- THE SIMS HOT DATE 4 990
- THE SIMS HOUSEPARTY 4 990
- THE SIMS ON HOLIDAY 4 990
- THE SIMS SUPERSTAR 7 490
- THE SIMS UNLEASHED 7 490
- THEME PARK INC. CLASSIC 3 990
- TORTUGA 6 990
- TRAFFIC GIANT GOLD 1 990
- TROPICO 2 9 990
- UFO: AFTERMATH 9 990
- UFO: AFTERMATH SE 10 990
- VEGAS: MAKE IT BIG 6 990
- VIETNAM MED+EVAC 6 990
- WAR & PEACE 2 990
- WILD LIFE PARK 7 990
- WORLD WAR III +++ 1 990
- WORMS 3D 11 990
- WW2 FRONTLINE COMMAND 9 990

KALAND/RPG JÁTÉKOK

- ALONE IN THE DARK 4 +++ 2 990
- ANOTHER WAR 1 990
- ARCHANGEL 1 990
- ARX FATALIS +++ 3 990
- BREATH OF FIRE 7 490
- BROKEN SWORD:THE SLEEPING... 9 990
- EVERQUEST: GATES OF DISCORD 6 990
- GRIM FANDANGO 2 490
- ICEWIND DALE & HEARTH OF W. +++ 3 990
- IN MEMORIAM 10 990
- KNIGHTSHIFT 7 990
- LAW & ORDER 3 990
- LIONHEART 5 990
- MIGHT AND MAGIC IX +++ 5 990
- MORROWIND GOTY +++ 7 990
- MORROWIND TRIBUNAL 3 990
- MYST III - EXILE / EXCLUSIVE +++ 2 490
- NEVERWINTER NIGHTS +++ 3 990
- NEVERWINTER NIGHTS: HORDES 7 990
- NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS 7 990
- OMEGA STONE 9 990
- SAM&MAX: HIT THE ROAD 2 490
- SHADOW OF MEMORIES 9 990
- SHADOWBANE + THE RISE OF CH. 12 990
- SHERLOCK HOLMES 2 990
- SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT 9 990
- SILENT HILL 3 +++ 11 990
- SPELLS OF GOLD 6 990
- SYBERIA +++ 4 990
- TEMPLE OF THE ELEMENTAL EVIL 9 990
- THE DIG 2 490
- TIME MACHINE /2CD 1 990
- URU: AGES BEYOND MYST 8 990
- WIZARDRY 8 2 990

SZIM/SPORT JÁTÉKOK

- B-17 FLYING FORTRESS 3 990

+++ SZUPER AKCIÓ - INGYEN VÉGIGJÁTSZÁST, LEÍRÁST KÜLDÜNK A JÁTÉK MELLÉ!!! CSAK NÁLUNK!!!

CSAK NÁLUNK PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 FT-NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOFTVER, VAGY VÁLLTÁSKA

DUPLA ÉLVEZET - HASZNÁLD KI A LEHETŐSÉGET!

MAFIA +
GRAND THEFT AUTO 3

ICEWIND DALE +
IWD HEARTH OF WINTER

NEED FOR SPEED HP2 +
NBA LIVE 2003

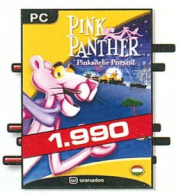
	BOWLING U.S.A	790
	COLIN MCRAE RALLY 2.0	2 490
	COLIN MCRAE RALLY 3.	8 990
	COMANCHE 4	3 990
	COMANCHE GOLD	1 490
	COMBAT FLIGHT SIMULATOR	2 490
	DESTROYER COMMAND	2 490
ACCLA	DRIVER	2 990
	ENIGMA: RISING TIDE	7 990
	F.A.PREMIER LEAGUE 2001 CL	3 990
	F1 CAREER CHALLENGE '99-2002'	3 990
	F-16	1 990
	F-22 LIGHTNING 3	1 990
	FIFA 2002 CLASSIC	3 990
ACCLA	FIFA 2004 PCCD + TOTAL CLUB 2004	14 990
	FIFA FOOTBALL 2003	12 990
	FIFA FOOTBALL 2004	11 990
	FLIGHT SIMULATOR 98	2 490
	FORD RACING 2.	9 990
	GOTHIC 2	7 990
	GRAND PRIX 3 ADD ON 2000	7 990
	HARD TRUCK	3 990
	HARRY POTTER QUIDDITCH WC	11 990
	HELI HEROES	1 990
	HELL-COPTER	990
	HORIZONS EMPIRE OF ISTARIA	7 990
	HOT WHEELS BASH ARENA	5 990
	INDY CAR SERIES	7 990
	INSANE	2 990
	ISS 3	9 990
	KING OF THE ROAD	3 990
	KNIGHT RIDER	5 990
ACCLA	LEGO DROME RACERS	2 990
ACCLA	LEGO FOOTBALL MANIA	2 990
ACCLA	LEGO ISLAND EXTREME	2 990
	LOCK ON: MODERN AIR COMBAT	9 990
	MADDEN NFL 2004	11 990
	MIDNIGHT CLUB 2	10 990
	MIG 29	1 990
	MOTOCROSS MADNESS 2.	2 490
ACCLA	MOTORACER 3	2 990
ACCLA	NBA LIVE 2003	3 990
ACCLA	NBA L. 2003 + NEED FOR SPEED HP2	9 990
	NBA LIVE 2004	11 990
	NEED FOR SPEED HP 2 +++	12 990
	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3 990
	NEED FOR SPEED UNDERGR.	11 990
	NEXT GENERATION TENNIS	2 990
	NHL 2002 CLASSIC	3 990
	NHL 2003	12 990
	NHL 2004	11 990
	NICKTOONS RACING	2 990
	OUTDOOR SPORTS	790
	PANZER ELITE GOLD	3 990
	PET RACER	4 990
	PET SOCCER	4 990
	PRO BEACH SOCCER	3 990
	PRO EVOLUTION SOCCER 3	11 990
	RALLY TROPHY	3 990
	RC CARS	4 990
	SCREAMER 4X4	990
	STAR WARS: X-WING COLLEC./CL	3 990
	SUBCOMMAND	3 990
	SUPERBIKE 2001 CLASSIC	3 990
	THE ITALIAN JOB	3 990
	TIGER WOODS 2003 CLASSIC	3 990
	TIGER WOODS 2004	11 990
ACCLA	TOCA 2 TOURING CARS	2 490
ACCLA	TOTAL CLUB MANAGER 2003	3 990
	TOTAL CLUB MANAGER 2004	10 990
ACCLA	TRAINZ	1 990
	V-RALLY 3	6 990

VEGYES JÁTÉKOK

	10000 PHOTOS VOL2	2 990
	A SZERENCSE FIAI	1 990
	AIR OFFENSIVE	990
	ÁLLATOK A TERMÉSZETBEN	1 990
	AUTOBAHN RACING	2 290
	AUTOCRACY	3 990
	BETŰK & SZÁMOK	1 990
	CALENDAR MAKER 2	1 990
	CHICKEN SHOOT	1 990
	CLIPART EDITOR	1 990
	CREATOR HARRY POTTER	3 990
	CREATOR HARRY POTTER 2	7 990
	DISNEY: ALADDIN	1 290
	DISNEY: ATLANTIS	1 990
	DISNEY: BEAUTY AND THE BEAST	2 990
	DISNEY: BUG'S LIFE	990
	DISNEY: BUZZ LIGHTYEAR OF...	1 990
ACCLA	DISNEY: CINDERELLA C.+AJÁNDÉK	5 990
ACCLA	DISNEY: DALMATIANS COLLECTION	7 990
	DISNEY: DINOSAUOR ACTION G.	1 990
	DISNEY: DMA CARTOON MAKER	7 990
ACCLA	DISNEY: DMA CARTOON MAKER /CL	2 990
	DISNEY: DMA DELUX 4.	2 990
	DISNEY: DONALD DUCK: QUACK.	2 990
	DISNEY: DONALD QUACK...	1 990
	DISNEY: EMPERORS NEW GROOVE	1 990
	DISNEY: GOOFY	1 990
	DISNEY: GOOFY	2 990
	DISNEY: JUNGLE BOOK	1 290
	DISNEY: LILO AND STITCH	2 990
ACCLA	DISNEY: MAGIC ARTIST 2.	990
	DISNEY: MAGICAL RACING	2 990
	DISNEY: MALACKA, A HÖS	2 990
	DISNEY: MONSTERS INC.	1 990
	DISNEY: PETER PAN	2 990
	DISNEY: PRINCESS	1 290
	DISNEY: TARZAN ACTION GAME	990
	DISNEY: TIGGER'S HONEY /CL	2 990
	DISNEY: TOY STORY 2.	990
	DISNEY: ULTIMADE RIDE/COASTER	2 990
	DISNEY: VILLAINS REVENGE	1 290
	DYN: 4 CHESS GAMES	990
	DYN: AVENGERS PINBALL	990
	DYN: CLOSE APPROACH	990
	DYN: JUDGE DREDD PINBALL	990
	DYN: OXYDE	990
	DYN: PUZZLE FLOP!	990
	DYN: ROSWELL PINBALL	990
	DYN: TETRIX	990
	DYN: ZENFAR	990
	FACE DOUGH	990
	FORMÁK ÉS SZÍNEK	1 990
	FÖLD, VÍZ ÉS LEVEGŐ	1 990
	GONDOLKODJ ÉS VÁLOGASS	1 990
	GONDOLKOZZ GYORSAN!	1 990
	GONDOLKOZZ!	1 990
	GRAND PRIX EVOLUTION	1 290
	HÁZI FORINT MÁGUS	2 990
	HUGO - HAJSZA A FEKETE...	3 990
	HUGO A GONOSZ TÜKÖR	3 990
	HUGO A SZAVANNA HŐSEI	3 990
	HUGO A TERMÉSZET ERŐI	3 990
	HUGO AZ ÓCEÁN ÁLLATAI	3 990
	HUGO AZ ŰRBEN	3 990
	JÁTSSZ & GONDOLKODJ!	1 990
	KARATE 3D	790
	KEEP THE BALANCE!	1 990
	KERESZTESLOVAGOK	1 990
	KIRIKOU	990
	LOCK 'N LOAD PC PACK	4 990
	LOGIKAI JÁTÉKOK	1 990
	MARS!	4 990
	MATEK	1 990
	MEMÓRIA & LOGIKA	1 990
	NG CALENDARS	4 990
	NG DESIGNS	4 990
	NG GREETING CARDS	4 990
	NO, MEGÁLLJ CSAK!	4 490
	PHOTOPLAY 2	2 990
	RUGRATS: GO WILD	4 990
	SAGA - A VIKINGEK HARAGJA	2 990
	SCOOTER CHALLENGE	1 290
	SLAM TILT /DAMON	1 290
	SLAM TILT /PIRATE	1 290
	SMILEY FACTORY	990
	SNAKE	1 990
	SOLITAIRE MASTER 3	2 990
	TIMOTHY	1 990
	TRAIN TOWN	1 290
	TÜNDÉRMESÉK	1 990
	ULTIMATE DINOSAUR COLLECTION	1 990
	YU-GI-OH:POC MILLENEUM	11 990
	YU-GI-OH:POC STANDARD	9 990

SZINKRONIZÁLT FELIRATOS

TÖBB MINT 400 JÁTÉK!



MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÖNK!

HAMAROSAN MEGÉRKEZIK JEGYEZD ELŐ MÁR MOST!

A FENTI SZOFTVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 5000 FT ALATT 690 FT, MÍG E FÖLÖTT 990 FT POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME MEDIA KFT ÜZEMELTETI.

Sziasztok!

Akik figyelemmel kísérték a CD GAMES történetét és a lapokban megjelentetett írásokat, azok tudják, hogy kénytelen-kelletlen mindig egy kicsit csúszva érkeztek a végigjátszások és guidok, hiszen idő kellett ezek elkészítéséhez. Nos, az utóbbi idők fejlesztései nem csak a lap kinézetében, hanem tartalmában is komoly változásokat hozott, az átalakító munka azonban mostantól már a frissességre is hatással lesz. Jelen lapszámunkban több olyan komolyabb írást is találhattok, mely játékokról először a CD GAMES ír komolyabb cikket, úgy gondoljuk, hogy ez mindenképpen mérföldkő a lap életében. Ha összességében tekintünk rá a tartalomra, akkor sem lehet panaszotok, hiszen ebben a kicsit vérszegény időszakban is olyan lapszámot sikerült összehozni, ami mindenképpen példaértékű.

Úgy gondoljuk, hogy lassan beérik a tervező munka eredménye, ami köszönhetően nektek, már megnyilvánul az eladásokban is. Csak a ti segítségetekkel tud fejlődni a CD Games, minél több az eladott lap, annál többet tudunk adni nektek (plusz oldalak, plusz cd, extra ajándékok), természetesen áremelés nélkül. Szeretnénk még jobban úgy összeállítani a lapot, hogy azt érezd „ez igen, ez a lap tényleg nekem szól", ezért is lenne nagyon fontos, hogy a mellékelt kérdőívet visszajuttassátok a szerkesztőségbe.

Következő számunktól fogva változásra számíthattok a laphoz mellékelt teljes játékokkal kapcsolatban is, hiszen egy új csomag képében érdekes és izgalmas programok leközlését kezdjük meg. Azonban és ezt ne feledjétek, nem a teljes játékon van a hangsúly, szeretnénk, ha már a tartalommal olyan elégedettek lennétek, hogy minket olvassatok.

Az előző számunkhoz közölt Emergency sok gépen kifagyott a negyedik pálya környékén, a játékhoz készült javítást és a végigjátszást megtaláljátok a mostani CD-n, csakúgy mint a Septerra Core-hoz készült fontos patch-et.

Az előretekintő bevezető után következzen a mostani lapszám, jó szórakozást kívánunk hozzá, ha pedig kiolvastátok a lapot, keressétek föl megújult honlapunkat: **www.cdgames.hu**

CDGJ

TARTALOM

Bemutatók

5 Armies of Exigo

6 Obsecure

Végigjátszások, Guide-ok

8 Sacred

18 Afrika Korps vs Deserts Rats

24 Far Cry

34 Colin McRae Rally 04

44 Breed

50 Gangland

56 Chicago 1930

62 Conan: The Dark Axe

70 Kill.Switch

CD Jack The Ripper

Tippek, trükkök

76 Toca Race Driver 2

CD Far Cry

A CD GAMES következő száma 2004. május 28-án jelenik meg, teljes játékunk pedig a Software Tycoon című stratégiai játék lesz, melyben az alapoktól indulva készíthetünk játékprogramokat és menedzselhetjük a készterméket a piacon.

CD GAMES

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacíme: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 239-7913, 369-2779
e-mail: cdgames@cdgames.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Megjelenik kéthavonta
Ára: 1195 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1586-7374

A szerkesztőség címe:
Budapest, XIII. Lehel út 12. I.em/204
Tel./Fax: 239-7913, 369-2779
Szerkesztőség vezetője:
Neumann Róbert

Félfogadási idő:
Kedd, Csütörtök: 12-17h

Előfizetési díj 1 évre: 5.975 Ft
Előfizetési díj 1/2 évre: 3.190 Ft

Nyomdai munkálatok: Gutenberg Press

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-ken található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-ken lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

Címlapon: Colin McRae Rally 04

ARMIES OF EXIGO

A Budapesten született - ám Amerikában élő - producer, Andrew G. Vajna filmjeiről nem lehet nem tudomást venni. A többek között a Rambo-trilógia, a Die Hard 3, a Dredd bíró, valamint Az Emlékmás produceri munkálataival elhíresült, idén 60-ik születésnapját ünneplő mogul, Cinergi Pictures Entertainment cégének révén legutóbb a Terminator 3 lélegzetelállító jeleneteivel sokkolta a világ vizuálisabb típusú embereit, ám egy hirtelen ötlettől vezérelteteve Cinergi Interactive néven - a szintén magyar származású, és a Titanic speciális effektjeinek elkészítésével elhíresült Alex Rabb vezetésével - játékfejlesztői vállalkozást alapított. Kitüntetett figyelmünket azért is vonzhatja ez a tény, mert rajtuk keresztül kaphatott lehetőséget a Clever's, hogy elkészítse az Atari számára a Terminator 3: War of the Machines című FPS programot, ám az ő pártfogolásuknak köszönhető az is, hogy a tőlük függetlenül, 2001 elején alakult Black Hole Games, és ezzel együtt a lassan 3 és fél éve fejlesztett Armies of Exigo olyan pozícióba került, hogy az Electronic Arts kiadói istápolása mellett idén ősszel a játékosok polcára kerülhet. A trendek tehát egyértelműnek látszanak: Hollywood a játékiparral összefonódva képzeli el a jövőt - és legyünk kicsit rosszmájúak is: a még több bevételt…

Visszatérve azonban a Black Hole Games-hez, és a hozzájuk kapcsolódó Armies of Exigo-hoz, nézzük meg, mit is kell, és lehet tudni jelen pillanatban a februárt végén leleplezett játékukról. A 2001 óta fejlesztés alatt álló RTS-program alapjait egy akkoriban tucatnyi lelkes, ám korántsem tapasztalatlan csapattag fektette le, akik az évek során még nagyobb és még tapasztaltabb nevekkel egészültek ki, hogy a bedolgozó Boros-Szikszai párosról, vagy az az óta külön dolgozó Digic Pictures tagjairól már ne is beszéljünk. No, de fejtsük ki kicsit részletesebben is ezeket az alapokat, hiszen a 2002-ben már nagy nyilvánosság előtt is prezentált átvezető jelenetek több számítógépes kiállításon is hangos sikert arattak. A Marinov „Gaborca" Gábor vezetésével elkülönített részleg, közel egy éven keresztül dolgozott azon a nagyjából 3 perces nyitó animáción, amelyet többek között a legelismertebb Siggraph kiállítás szakmai zsűrije is a legjobbak közé választott. Ez adta a kezdő löketet ahhoz, hogy a szintén Vajna érdekeltségébe tartozó Terminator 3 speciális effektjein ezután Digic Pictures néven, egy különálló csapatként dolgozzanak tovább. A soha vissza nem térő lehetőséget tökéletesen kihasználva a csapat visszatért az Armies of Exigo újabb filmjeinek kidolgozásához, hogy jó pár lélegzetelállító jelenettel fűszerezzék meg a minden kétséget kizáróan lenyűgöző játékmenetet is. Akik hozzám hasonlóan abban a szerencsés helyzetben részesülhettek, hogy végigcsodálhatták a lenyűgöző hangulatú és káprázatosan kivitelezett CGI mozit, azt hiszem, talán méltán emlegethetik úgy, hogy a világ elitjéhez tartozó Blizzard, illetve Square szakemberei által előállított mozikkal vetekedő minőséget láttak. A hősök, világok, illetve egységek végső formájukat a Boros Zoltán és Szikszai Gábor illusztrátormesterek által megálmodott vázlatrajzok alapján nyerték el - őket számos fantasy, és sci-fi regény borítójáról ismert grafikáik alapján azonosíthatjuk a nagyfokú minőséggel.

Az Armies of Exigo konkrét számokban, illetve tényekben a következőképpen néz ki: 3 választható faj (The Empire - lovagokkal, varázslókkal és elfekkel; The Beast - ogrékkal, és trolokkal; The Fallen - bukott hősökkel, sötételfekkel, és szörnyű, gnómszerű teremtményekkel), egyedülállóan szemet gyönyörködtető vizuális megjelenítés (valós, 3D-s környezetben), melyet kiegészít a szintezés, szintén nem megszokott megvalósítása (egy teremben akár a felszín alatt, illetve hatalmas buckák tetején is folyhat áldz csatározás) - hogy a felrobbantható hidakról, és ezáltal alakítható felszíni kitüremkedésekről ne is beszéljünk. A grafikai motor teljesítménye mellett tanúskodik az a tény, hogy egyszerre akár 400 egység is mozoghat a képernyőn, valamint hogy olyan aprólékos kidolgozottságot láthatunk majd viszont, amelyet RTS-programban talán még sohasem (ne lepődjünk meg a fény és árnyék, valamint időjárási viszonyok álomszerű változásán, valamint hogy ha elszáll egy pillangó a rét felett). Meg kell említeni a multiplayer módokat is, hiszen az ilyen stílusú játékok nagy vonzereje az akár belső hálóban, akár interneten keresztül játszható módokban is rejlik, így természetesen most sem maradhat ki a nyolcan is bevehető Melee, Arena, Mission és Free For All játékmódozat-csoport. A részünkről nagyon drukkolunk, és minden tekintetben izgatottan várjuk a kész terméket - hiszen a legbiztatóbb előjelekkel találkoztunk, mikor belepillanthattunk a játék jelenlegi állapotába!

Bagó Péter

Világok összeütközése várható az Armies of Exigo munkacímen készülő fantasy-RTS-ben, ahol a csatatérek határai kitolódnak: már nem csak a felszínen, hanem az alatt, illetve felett is folytatódhatnak. A túlélésért folytatott harcban elfek, vadállatok, lovagok és a sötétség legkülönbözőbb teremtményei fognak megvívni egymással, mely minden kétséget kizáróan egy magasabb szintre emeli majd a stratégiai játékok - eddig sem alacsony - színvonalát. Exigo világában (ahol a béke és jómód fogalma évek óta ismeretlennek számít), az emberiség eddigi legnagyobb fenyegetésével számolhat egy baljós, eleddig letűnt faj képében - akik onnan támadnak, ahonnan a legkevésbé sem számítanának rájuk: a föld alól. A játékos feladata, hogy hatalmas csapatokat megmozgatva felvegye a harcot a betolakodó erőkkel; a réteken és folyóvölgyeken keresztül elindulva a barlangok, majd földalatti járatokba hatolva kiirtsa a gonosz utolsó írmagját is …

- **CD Link: Képgaléria**

- **Fejlesztő: Black Hole Games**
- **Kiadó: Electronic Arts**

- **Megjelenés: 2004-ősz**
- **Kategória: Stratégia**

- **Honlap: http://www.black-holegames.com**

OBSCURE

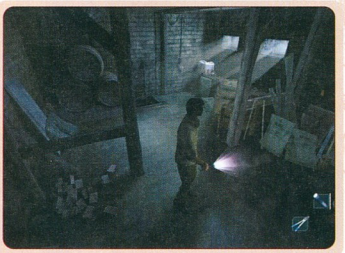
Játéktörténeti lexikonunkat felütve érdekes bejegyzésre lettünk figyelmesek az 1992-es évnél: a francia Infogrames fejlesztésében ekkor debütált ugyanis az a stílusreformáló fejlesztés, melyet Alone in the Darkként ismerhettünk meg. Ez volt az a fordulópont a kalandjátékok életében, amikor először ötvöződött a külső nézet a harmadik dimenzióval, és mindez nyakon öntve egy kis horror-sziruppal - máris megkaptuk a világsiker receptjét. Az 1996-ig bezárólag még két résszel jelentkező sorozat valami olyasmit mutatott a játékos társadalomnak, amin azóta olyan nevek kapaszkodtak a hírnév reflektorfényébe, mint a Resident Evil vagy Silent Hill sorozat. Bizony, ez a túlélő-horror kategória. Nem meglepő tehát, hogy tavaly májusban, szintén egy francia csapat jelentkezett hasonszőrű elképzelésével, melyet Obscure - Learn about Fear munkacímmel ruháztak fel.

- **CD Link:** **Képgaléria**

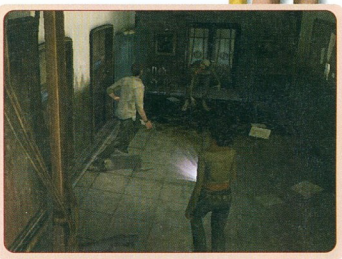
- **Fejlesztő:** **Hydravision**
- **Kiadó:** **MC2**
- **Megjelenés:** **2004-május**
- **Kategória:** **Akció**

- **Honlap:** **http://www.obscure-game.com**

Modern világunkban már semmiben sem lehet biztos az ember. Egy, tegnap még a kiadó által végletekig promóciózott játék a mai napon már akár a süllyesztőben is kiköthet az adott marketing- és bevétel-elemzési stratégiáknak köszönhetően. Ezt alátámasztandó elég, ha csak az utóbbi pár hónapban elkövetett szoftverfejlesztés-leállításokra gondolunk (Mythica, Sam & Max: Freelance Police), amit már nem csak az úgynevezett kicsi, és anyagilag nehezebb helyzetben lévő fejlesztők lépnek meg kényszerűségből, hanem bizony olyan nevek is, mint a kifogyhatatlan apanázsáról híres Microsoft, vagy éppen LucasArts. Így hát különösen fokozott figyelemmel kísérheti az ember szeretett programfejlesztését, hiszen már nem csak attól kell félni, hogy pár hónappal elcsúszhat a fejlesztés, hanem hogy egyenesen meg sem jelenik. A múlt év végén csődbe jutott Wanadoo Edition immáron a sokadik jelzés a játékipar felé, hogy valamiféle új csapásirányra van szükség a menedzseléssel, a struktúrával, valamint fejlesztői támogatásokkal kapcsolatban, hiszen gyaníthatóan nem ez volt az utolsó eset, hogy ellehetetlenülő helyzetbe került egy játékkiadó vállalkozás. Mindezt azért tartottam fontosnak megemlíteni, mert a tavaly nyáron csődvédelem alá került Microids volt az, aki felkarolta a jelen esetben taglalásunk alá eső program sorsát, amely így, rövid időre bizonytalan sorsúvá vált. A francia kormánynak hála - állami segítséggel - megúszta a csődeljárást a vállalat, és immáron az MC2 konszernbe tömörülve vígan élvezheti a restruktúrált lét minden gyümölcsét. Így hát több mint 2 év fejlesztés után nézzük, hogy idén tavasszal milyen programra számíthatunk az Obscure képében.



Az 1999-ben alapított francia Hydravision cég eleddig animációkkal, és különböző technikai fejlesztésekkel mulatta az idejét, így az Obscure személyében az első, teljesen önállóan fejlesztett játékukat köszönthetjük. Ehhez képest az eddig napvilágra került részletekből egy fikarcnyi megilletődöttség sem látszik a projecten: egy vérprofi, minden részletre kiterjedő, és rendkívül hangulatos játékra számíthatunk. Ennek megismertetéséhez először is egy gyors oldalcsapással nézzünk a mozik világába, és tegyünk említést a tinihorrorként elhíresült filmstílusról. A Freddy-sorozat megalkotójaként elhíresült Wes Crawen álmodta újra a horror műfaját 1996-ban a Sikoly-trilógia első részével, és a feszültségkeltés teljes kiiktatásával az ijesztgetésre helyezte a hangsúlyt. A fiatal, a mozilátogatók életkorához leginkább passzoló szereplőgárdával forgatott film nagyon hamar követőkre talált, így a 2001-es ezredforduló előtt számos, azonos sémára hajazó alkotás született (Tudom mit tettél tavaly nyáron, Az invázium, Rémségek könyve, Végső állomás), amelyek nem titkoltan az Obscure inspirációjául is szolgáltak. A kötelező jellegű rettegtetés ugyanis már eleve az alapszituációból következik: öt középiskolai diák az amerikai Leafmore városában egyszer csak arra lesz figyelmes, hogy iskolatársaik nyomtalanul eltűnnek az épületben. A hűlt helyük kivételével semmiféle nyom nem marad utánuk, mindösszesen azok a fura kiáltások, sikolyok, és zörejek, amelyek bizonyos falak mögül szűrődnek ki... Az öt osztálytárs egy tanítási nap után az osztályteremben bújva az éjszaka leple alatt próbálja meg kideríteni, hogy mi állhat a titokzatos eltűnések hátterében, és hogy miért változik át a nyomozás az életükért folytatott harcért, egy, a legvadabb képzeletet is felmúló horror-vízióban.



Ahogyan azt már ezekben az új keletű horrorfilmekben megszokhattuk, a fiatalok úgy hullnak, mint a legyek, s nem lesz ez másként az Obscure-ban sem. A kiválasztott főhős mellé (egyedülálló módon) egy társ is választható - őt vagy a számítógép, vagy akár egy második személy is irányíthatja (szintén unikum az ilyen stílusú játékok terén). Az öt választható karakter közül mindegyik más képességekkel rendelkezik, és természetesen vegyesen választhatóak a fiúk, valamint leányok. A Shannon, Kenny, Ashley, Stan és Josh főszereplésével készült horror-mozi-játék az előzetes terveknek megfelelően tizórányi játékidőt fog tartalmazni, ami pont egy átlagos éjszakai időtartamnak felel meg. A játék végére természetesen ki fog derülni, hogy mi állt az ügy hátterében, illetve hová tűntek az elveszett társaink, ám addig - ahogy az a filmekben már elengedhetetlen -, minden társunk (az aktuális segítőtársunkon kívül) a legváltozatosabb, és legvéresebb halálnemben

leli végzetét. Persze ne szaladjunk ennyire előre, borzongani majd bőven ráérünk akkor, amikor - előreláthatóan május végén - megjelenik a játék. Addig azonban még van pár hónap, úgyhogy akár ki is vesézhetjük, hogy mire számíthatunk a játékkal kapcsolatban.

Azt, hogy a külső nézetes megjelenítés mit jelent, azt hiszem felesleges is taglalni. Az adott játékost egy külső, általában rögzített kameraállásból szemlélhetjük, ami a Silent Hill óta tudjuk - néha követő perspektívává vált. Az általában sötét tónusú, és elhagyatottnak tűnő, kihalt helyszínek fő rémisztőereje a kiszámíthatatlanságban rejlik. Egy hirtelen megjelenő nem emberi létforma, egy behorpadó fal, egy felvillanó fény, vagy felharsanó, éles hang kellőképpen megteheti a játékos adrenalinszintjére gyakorolt hatását. Így hát talán mondanom sem kell, hogy a játékot hirdető, közel másfél perces bemutatómozit úgy izgultam végig, hogy közben azon gondolkoztam, mikor bújik elő a parketta alól egy ember nagyságú mutáns lény. A játékban - egyedülálló módon - először találkozhatunk olyan interaktív környezettel, ahol egy ajtó, egy asztal, egy plafon, vagy egy padló is deformálható - ezzel megvalósítva azt a rég várt álmot, hogy a lehető legélethűebb lehessen egy számítógépes játékprogram. No, de ehhez persze szükséges az, hogy egy berendezett szoba, vagy bármilyen más környezet élénken, és élethűen hasson. És ehhez ez a részletgazdag környezet az Obscure-ban teljes mértékben rendelkezésre áll majd.

A játék további fantasztikus újításai közé tartozik az Aura Vision névre keresztelt technikai megvalósítás, mely a fentebb említett deformációk mellett a fény- és árnyékolási beállításokat kezeli - ez főként a ránk támadó ellenfeleknél lesz létfontosságú, hiszen a fények, és árnyékok központi szerepet játszanak majd a túlélésben. Az ehhez használatos tárgyak ehhez hasonulnak majd a történet folyamán, hiszen a zseblámpától elkezdve a legkülönbözőbb világítótesteken át a többféle lőfegyverekig (a marokpisztolytól elkezdve a duplacsövű vadászpuskáig sokrétű lesz az arzenál). Csak akkor leszünk képesek likvidálni a ránk leső idegen létformákat, ha előzzük a körülöttük kavargó fekete homályfoltot. A fény tehát igen fontos szerepet kapott a történetben, mint ahogy a karakterek tulajdonságai is, hiszen mind az öt szereplő eltérő tulajdonságokkal rendelkezik. Az egyikük gyorsabb futó, míg a másik kétszer lőhet egymás után a fegyverekkel. És ha ez még mindig nem lenne elég, a másodkaraktert - akinek különböző habitusokat állíthatunk be (csendes védekezés, agresszív támadás, fürkésző üzemmód) - még irányításunk alá is vonhatjuk, ezzel új szemszögből szemlélve az adott logikai feladványt.

A játékos célja az éjszaka túlélése és az iskolai rejtély felderítése. Ehhez jó pár tárgyra és logikai feladvány megfejtésére lesz szüksége. Ezekkel - szerencsére - nem fukarkodtak a játék készítői, így jó pár hasznos és haszontalan eszközzel gazdagodhatunk. A kulcsok, egészségügyi felszerelések, és fegyvertöltények hétköznapiaknak mondhatóak más, hasonló stílusú játékokból is, ám természetesen ezek még több, specifikus tárggyal gazdagodnak majd. Az eltolható szekrények, kinyitható ablakok, mozgatható székek csak tovább bizonyítják az örületesen interaktív környezetet, a mellékelt képek pedig reményeim szerint legalább kismértékben visszaadják azt a remek hangulatot, melyet a játék magából áraszt. A karakterek megjelenítését és mozgását a motion capture technológia felhasználásának köszönhetően a lehető legélethűebbre csinálták (nemes egyszerűséggel bedigitalizálták az élő ember mozgáskultúráját, és leképezve beleültették a játékba), és ha már itt tartottak, többféle átvezető filmet is készítettek renderelt technikával a legizgalmasabb jelenetekhez. Egy szó, mint száz: az előjelek több mint biztatóak, a kivitelezés pedig még a legnagyobbakat is sarokba szoríthatja, úgyhogy a magam nevében biztos hogy kitüntetett figyelemmel fogom továbbkísérni az Obscure sorsát - mert sikerre ítéltetett...

Bagó Péter

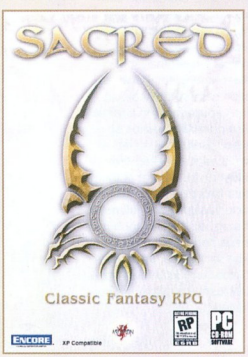
SACRED

A Diablo2-nek démoni ereje van: a hatalmas siker láttán sokan akartak a nyomába eredni; volt, aki belebukott, volt, akinek a cége ment rá, a legtöbben pedig csak egy átlagjátékot tudtak összehozni. Igazából két cím állta eddig a sarat: a Divine Divinity és a Dungeon Siege. Egy kis német csapat, az Ikarion elkezdett valami hasonlót hegeszteni Armalion névvel - és csődbe ment. Szerencsére az eddig stratégiáiról (Port Royale, Patrician) elhíresült Ascaron átvette a team jó részét, velük a félkész projectet, és világra hozott egy igencsak életképes csecsemőt, sőt megkockáztatom: egy trónkövetelőt…

- **CD Link: Háttérkép, Képgaléria**

- **Fejlesztő: Ascaron**
- **Kiadó: Deep Silver**
- **Megjelenés: 2004-Március-19**
- **Kategória: RPG**

- **Honlap: http://www.ascaron.com/gb/gb_sacred/**



Ismét egy vágtatós leírást kellett készítenem, ráadásul a tesztverzió alapján. Ennek ellenére úgy tűnik már most minden a helyén volt a játékban, ha mégsem azt hamar felfedezhetitek majd.

I. IRÁNYÍTÁS

Mozgás: bal klikkel kergeted körbe karaktered a térképen, ez alapban futás, sétálni a SHIFT nyomva tartásával tudsz. Lóháton ugyanez, ballal vágta, SHIFT-tel ügetés.
Támadás: Ellenséges figurán bal klikk a normál támadás. Egy klikk egy csapás, vagyis folyamatos ütleghez tartsd lenyomva az egérgombot. Ha nem akarod, hogy hősöd elmásszon, támaszkodj a CTRL billentyűre, ekkor embered egy helyben csapkod.
A jobb klikk szolgál a speciális támadásokra (fizikai és mágikus), valamint a kombókra, ezekről mindjárt.
Ajtók, ládák, kincsek: Ajtók, ládák nyitása szintén bal klikkel történik, ilyen esetben a kurzor pracliformát ölt - így tudsz fel- vagy lemászni létrán is. Ha látni akarod a közeledben lévő fontos objektumokat (hordók, ládák, emberek, elszórt kincsek), nyomd le az ALT gombot. Jó, ha megszokod a kincsek összeszedésére az „A" billentyűt, illetve az interfész közepén, a tájoló alatt lévő kéz ikont, ezzel karaktered összekapar minden, a környéken lévő cuccot, ha ezt a gombot használod, lóhátról is tudsz gyűjtögetni, kényelmes dolog!
Lovak: Ha vásároltál lovat, karaktered portréja alatt megjelenik egy patkósor, erre klikkelve magadhoz hívhatod a jószágot. Fel- és leszállás a pacin való kattintással (a kurzor patkóalakot ölt).

II. TÁMADÁSOK, FEGYVEREK, FELSZERELÉS

A Sacred fejlesztői egy elég sajátságos, szerintem jól sikerült rendszert alkottak meg. A tájoló bal- és jobboldalán induláskor 1-1, később a szintlépésekkor egyre több kör alakú tároló jelenik meg (pontosan a 2., 8., 16. és 30. szinten +1, így a végére összesen 5 lesz).

A bal oldali rész szolgál a fegyverek elhelyezésére. Sajátos módon tehát nem a hagyományos módon, az „öltöztetőbabára" kell pakolnunk a fegyvereket,

hanem az egyik ilyen rekeszbe kell helyezni ezeket, ha ez egy egykezes készség, ugyanide berakhatunk egy pajzsot is, illetve a „kétfegyvereseknél" (Gladiátor, Dark Elf) még egy szerszámot. Váltani közöttük az 1-5 gombokkal tudunk, illetve a rajtuk való kattintással.

A jobb oldalra kerülnek a speciális támadások és kombók. Minden karakterünk el tud sajátítani bizonyos számú speciális technikát, a játék szóhasználatával harcművészetet, ez lehet fizikai támadás (pl. ütés, rúgás, különleges fegyvermozdulatok), vagy mágia. Ezek megtanulása nincs szinthez és technológiai fához kötve, pusztán a megfelelő rúnaköveket kell megtalálnod - ha felszeded, bekerül a készletedbe, jobb klikkel a helyére vándorol, ahonnan újabb jobb klikkel, vagy „húzd és ejtsd" módszerrel berakhatod a neked szimpatikus jobboldali rekeszbe. A kiválasztás a 6-0 gombokkal vagy kattintással történik, jobb klikkel sütheted el őket. Fejleszteni mindegyiket lehet, újabb rúnakövek megtalálásával (ugyanúgy jobb klikk a készletben).

A játékban mana van is, meg nincs is. Ezt megpróbálom elmagyarázni: minden speciális támadásnak van egy regenerációs ideje, tehát csak akkor használhatjuk újra, ha feltöltődött (a folyamat jól látható az ikonokon). Fontos azonban megjegyezni, hogy amint egy ilyet elsütsz, az összes azonos kategóriájú támadásból is levonásra kerül ennek értéke, majd az egyes támadások regenerációs időjének megfelelően az egész újratöltődik. Azaz: ha van két fizikai attakod és két mágiád készenlétben, és elsütöd az első fizikait, ennek ereje levonódik a másodikból is, így amíg ezek újra nem termelődnek, nem tudsz újabb fizikai támadást indítani - mágiát viszont igen, ez ugyanis másik „készletből" dolgozik. A regenerációs időt különféle tulajdonságok és jártasságok fejlesztésével tudod csökkenteni, ezt lásd később (és sajátos módon, bár manakijelző nincs, manaital van, úgyhogy ennek elkortyolásával is segíthetsz a dolgon).
Nagyon fontos: A rúnaköveket csak kincsként gyűjtheted össze, tehát jutalomként sem kapsz, és megvásárolni sem tudod ezeket, épp ezért alapvetés, hogy bejárj mindent, kutasd át az összes helyet (figyelj a felcsillanó kövekre, fákra, bokrokra, ezek titkos helyek, jófajta cuccokkal, csak rá kell kattintani!), és öld meg a szörnyeket. DE! Ha olyan rúnát találsz, mely más karakterosztályhoz tartozik, vagy esetleg olyan sajátot, melyre nincs szükséged (úgyse fogod használni az összes technikádat, csak a kedvenceket) ezeket ne add el - vidd el a városi kombómesterhez (lásd alant)! Bal klikk a figurán, majd „Exchange". Négy rekeszt látsz fent, ide pakolhatod

be a készletedből a felesleges köveket, minimum kettőt, maximum négyet, majd klikk a jobb oldali, kör alakú gombon. A csere szabályai:

- két rúnából egy, bármelyik osztályba tartozó, véletlenszerűen kiválasztott rúnakő lesz
- három rúnából szintén véletlenszerű, de saját osztálybeli kő válik
- négy rúna a király: a nagy négyzet két oldalán lévő nyilak segítségével magad választhatod ki a neked tetsző követ!

Fontos! Nem érdemes azonnal fejlesztened a technikáidat, amint hozzájutsz a megfelelő kőhöz, ugyanis ha bármelyik szintje magasabb, mint karakteredé, a regenerációs idő drasztikusan nő. Példa: egy 2-es szintű Battle Mage 7-es szintű Fireball mágiájának újratöltődési ideje 30 másodperc. Ugyanez egy 23-as szintű mágusnál 3mp!

(A harcművészeti lapot közvetlenül elérheted az „F" gomb lenyomásával.)

Kombók. Minden városban van egy Gandalf-szerű figura (kalapos, szakállas varázsló-forma bácsi, sárga ornamentum a jele). Ő a Kombómester. Nála jó pénzért össze tudsz állítani komplett koreográfiákat. Ennek menete egyszerű: balklikk a figurán, majd válts át a kombólapodra (alapban: „C"), itt találsz pár nagyméretű ikont. Valamelyiket húzd bele az emberke ablakának bal felső sarkában lévő négyzet alakú tartóba. Ekkor alatta megjelenik négy karika. Ezekbe pakolhatod bele a „Combat Arts" lapról a megfelelő mozdulatokat, majd ha elégedett vagy, nyomd le a jobboldali aranygombot, ez alatt azt is láthatod, mennyibe kerül a művelet. Természetesen célszerű értelmes sorozatot összerakni - ez lehet akár négy egyforma is. Amint elkészül a mű, áthúzhatod bármelyik jobboldali rekeszbe.

TUDTAD-E?

Ha egy réglóban (piros pöttyel határolt terület) minden küldetést megoldottál, ezt a nagytérképen kis zászló jelzi.

Fontos: a kombó nem fejlődik! Azaz ha létrehoztál egy hadmozdulatot két egyes szintű fizikai támadással, majd az egyiket felturbóztad második szintre, a kombóban továbbra is az egyes szintű szerepel - azonban ha ezt elviszed egy mesterhez, ő tisztes pénzért végrehajtja rajta a fejlesztést: egyszerűen húzd be a kombót a nagy négyzetbe, majd a magasabb szintű akciót húzd rá alacsonyabb megfelelőjére, ekkor alatta rögtön megjelenik a tuning pénzösszege.

Tipp: Nagyon oda kell figyelned az összeállításra - elsősorban a regenerációs idő miatt, mivel ezek a kombóban összeadódnak, bár ezt is árnyalnunk kell. Vegyünk egy konkrét példát, egy jó szerafos kombinációt, három fizikai és egy záró mágikus támadás elegyét:

- Combat Jump 1 (5 mp)
- Attack 1 (4 mp)
- Combat kick 2 (3 mp)
- Lightning Strike 4 (2mp)

Ez összesen 16 mp regenerációs idő. Ám karaktered az ellenfelek arányában használja fel a mozdulatsort, azaz ha csak egy ellenfelet támadsz meg, és az az első támadástól lepadlózik, a kombó egy sima Combat Jump-nak számít, 5 mp-es idővel. Két ellenfél esetében egy Jump és egy Attack sül el, 9 mp múlva újra felhasználható. Itt jegyzem meg, hogy amennyiben pl. három rosszarc veszi körül embered, és kombózol, hősöd a három ellenfél letaglózása után körülnéz, és ha talál a horizonton még egy ellenfelet, odarohan és elsüti a negyedik mozdulatot is (a mi esetünkben nem is rohan, hiszen itt egy távolsági mágiáról van szó - ezért fontos a sorrend helyes megválasztása is.).

És még egy információ: még ha nem is használja fel karaktered a mozdulatsor összes elemét, a támadási „készletekből" az összetevők a teljes kombó arányában levonásra kerülnek, azaz jelen esetben mind a fizikai, mind a mágikus akció „megkapja a magáét", és a regeneráció idejére mindkét támadásfajta elérhetetlen lesz.

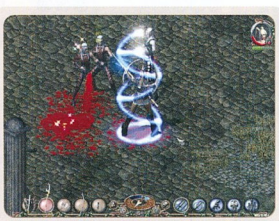
A kovács. Szintén minden városban találsz egy kovácsmestert (sárga kalapács jelzi), akin ballal klikkelve lehetőséged van tárgyaid turbózására. Ehhez kell egy megfelelő öltözék vagy fegyver - a készletedben a tárgy bal alsó sarkában látható egy-négy kis négyzet, illetve a neve melletti szám (pl. 0/2) jelzi, hogy tuningképes. Ezt kell feldobni a mester üllőjére, ekkor megjelenik alatta az üres helynek megfelelő számú rekesz. Ide vagy a jóember arca alatt látható három standard fejlesztés valamelyikét kell behúznod, vagy bármilyen gyűrűt, amulettet, rúnát. Ezekkel sok keverés nincs, az új tárgy egyszerűen felveszi a belepakolt cucc attribútumait. Ha elégedett vagy a művel, klikk a kalapácson, és kész is a finom portéka

Egy felcuccolt tárgyból ugyanígy kioperálhatod az alkotóelemeket (ha például jobb belevalót találsz), de ekkor a kiszedett holmi megsemmisül.

III. KARAKTERFEJLESZTÉS

Tápolás, fejlesztés

A Sacred a műfaj kötött szabályait keveri némi egyszerűsítéssel. Az alap a szokásos: szörnyek leölésével, küldetések teljesítésével tapasztalati pontokat (XP) gyűjtesz, amint ez elér egy megfelelő értéket, karaktered szintet lép. Itt jön a csavar: tulajdonságaidat minden egyes szintlépéskor csak egyetlen árva ponttal növelheted, a többit a játék maga osztja szét a választott karakterosztálynak megfelelően (minden szintlépéskor +10% az alapértékekhez) - a jártasságpontok szétosztásában viszont szabad kezet kapsz. A rendszer szerintem működik, és lényegesen egyszerűbb így a helyzet, a plusz tulajdonságpontot érdemes olyanra dobni, amire szükséged van például egy jófajta cucc (öltözék, ékszer, fegyver) viseléséhez, illetve a skillezést erősíti (pl. szeráfnál mentális vagy fizikai regeneráció, attól függően, hogy mágust, vagy harcost akarsz faragni emberedből). Az XP gyűjtögetését nyomon követheted a karaktered portréja alatt hízó pöttysoron, illetve a készleted megnyitva (alapban: I) a baloldalon láthatod, mennyid van most, mennyi az elérendő, és alatta azt is, mennyi kell még ehhez. Amint eléred a megfelelő értéket, látványos audiovizuális hatás kíséretében megjelenik egy pluszjel a portré mellett, és lehet is pakolgatni a kis „+" gombokra nyomva (vigyázz, visszacsinálni nem lehet! Váltani a tulajdonságok és jártasságok között a nevük mellett baloldalon lévő piros/zöld pöttyre kattintással tudsz.)



Bizonyos szinteken lehetőséged lesz egy-egy új jártasság megtanulására (szintek: 3, 6, 12, 20, 30, 50 - tehát a kiinduló kettővel együtt maximum 8 lehet), ilyenkor a „New skill" felirat jelenik meg, idebökve kiválaszthatod a neked tetsző „szakirányt". Természetesen nem kötelező elszórni a megszerzett pontokat, megvárhatod a következő szintlépést, hogy pl. egy esetleges új jártasságot rögtön erősen megtámassz. Egy fontos szabály van: nem növelheted az adott szintednél nagyobbra egyik skillt sem, azaz egy 5-ös szintű karakter maximum 5-re tolhatja fel bármelyik jártasságát, ha ezt a limitet eléred, piros színnel jelenik meg ez a szám, jelezve, hogy itt a vége, egyelőre. (Azoknak, akik előre akarnak tervezni: a 2-es szintet elérve +1 skillpont jár; 3-11: szintenként +2; 12-29: +3; 30 felett +4)

Tulajdonságok

A játékban hat alaptulajdonság van, tulajdonképpen sok meglepő nincs benne. Íme a felsorolás, a nevek mellett zárójelben a továbbiakban alkalmazott rövidítést tüntettem fel:

- *Strength (STR):* A fizikai erő, közelharci fegyveres támadásokhoz lesz rá szükség.
- *Endurance (END):* Kitartás, a mozgási sebességet növeli.
- *Dexterity (DEX):* Ügyesség, közelharci fegyveres csatában a támadási sebesség, illetve íjászoknál a találati pontosság és lősebesség, ezért főleg nekik lesz erre a tulajdonságra szükségük.
- *Physical regeneration (PHR):* Minél magasabb, annál gyorsabb az életerőpontok visszanyerése, magyarul a gyógyulás.
- *Mental regeneration (MR):* Ez a mágiák újra elsütésének idejét csökkenti, azaz a műfajban szokásos manaregenerációnak felel meg - csak mágusok gyűrjanak rá.
- *Charisma (CHR):* Egyrészt a kereskedéshez jó (drágábban tudsz eladni és olcsóbban venni), de segít a támadásban és védekezésben is (például a mérgezés hatásosabb).

Jártasságok

A játékban van egy halom közös jártasság, mely mindenki számára elérhető, és vannak karakterosztályra szabottak. Az egyszerűség kedvéért itt csak a közös skilleket tüntetem fel, a specialitásokat az adott karakternél.

Test és elme:

- *Meditation:* A mágiák regenerációs idejét csökkenti.

TUDTAD-E?

Egyszerű kereskedés: eladás - SHIFT nyomva tart, bal klikk a készletedben a cuccon, vásárlás - jobb klikk a téged érdeklő árun.

- *Concentration:* A fenti ellentéte, a fizikai támadások, harci technikák regenerációját gyorsítja.
- *Constitution:* A HP, azaz az életerő növelése és a gyógyulás (Physical Regeneration) gyorsítása.

Támadás és védekezés:
- *Magic lore:* A mágikus támadások sebzését növeli, mellé a Meditation dukál.
- *Weapon lore:* A nem-mágikus támadások sebzését növeli, fejleszd hozzá a Concentration-t!
- *Agility:* Csatában növeli a támadások erejét és a védekezést (ütések elkerülése), természetesen harcosoknak ajánlott tudomány.

TUDTAD-E?

A D2-höz hasonlóan minden városban találsz egy nagy kék ládát, melybe bepakolhatod kincseidet, a cuccok ezután bármelyik ládából kivehetők.

Fegyverek:
- *Long-handled weapons:* A hosszúnyelű fegyverek kezelését teszi lehetővé és turbózza fel (gyorsabb és erősebb támadás). A kategóriába a játék olyan eszközöket sorol, mint pl. bot (staff), bunkó (club), korbács (whip).
- *Sword lore:* Mint fent, ezúttal kardokhoz.
- *Axe lore:* Fentiek, baltákhoz.
- *Unarmed combat:* Ugyancsak gyorsabb és erősebb támadás puszta, kesztyűs kézzel (ezúttal fizikai értelemben). Gladiátornak jól fog jönni.
- *Long-range combat:* A távolsági fizikai támadások sebességét és hatékonyságát erősíti, íjászoknak szinte kötelező.
- *Two-weapon combat:* Lehetővé teszi két fegyver egyidejű használatát (mindkét kézben egy-egy), és ezt turbózza fel. A Gladiátor és a Dark Elf fogja szeretni.
  Parry: A fegyverek és pajzsok helyes és jó kezelése közelharcban. Harcos szeráfnak, vámpírnőnek ajánlott.
- ugyanakkor csökkenti az ezek viselésével járó negatív hatásokat (pl. támadási és mozgási sebesség csökkenése). Közelharcosoknak fog kelleni, és főleg a nehézpáncélzatban feszítő Gladiátornak.
- *Disarming:* Ennek segítségével közelharcban kiütheted ellenfeled kezéből a fegyvert, minél magasabb ennek szintje, annál nagyobb eséllyel.

Egyéb:
- *Riding:* Jobb lovak megülését teszi lehetővé. Jó ló = nagyobb életerő, ellenállóság, sebesség, elsősorban azok gyúrjanak rá, akik be akarják vinni a pacit a csatába, ilyen karakter tipikusan a szeráf, a többiek max. 6-7 pontot, de aki csak közlekedésre használja, elég a 2 is. Alapszintű ló megülésére egyébként egyáltalán nem kell ez a skill, de mindenképp érdemes párat rádobni.
- *Trade:* Olcsóbb vétel, drágább eladás kereskedőknél, plusz nagyobb esély, hogy a boltos valami finom, speciális holmit kínál fel neked.

IV. KARAKTEROSZTÁLYOK

GLADIATOR

A klasszikus barbár megfelelője, erős közelharci támadó, azok számára, akik nem akarnak mágiákkal bajlódni. Csak fizikai támadásokat találsz az eszköztárában, de

ezekből lehet a leglátványosabb kombókat összerakni.

Tulajdonságok:
Természetesen a lényeg az erőn van, emelé a fizikai regenerációt jó fejleszteni - mágikus újratöltésre egy pontot se! Lássunk egy tipikus, 25-ös szintű gladiátort: STR: 130, END: 79, DEX: 70, PHR: 85, MR: 0, CHR: 37.

Jártasságok:
Itt sincs sok variálás, minden a fegyverekről és a közelharcról szól. Lássuk a fenti. 25-ös fickó tudományát: Weapon lore: 25, Concentration: 25, Two-weapon combat: 11, Constitution: 6, Armor: 5, Disarming: 6.

Pusztakezes technikák és védekezés:

Stomping Jump: Egy kiadós, földet rengető ugrás ellenfeled felé. A rengés és meglepetés ereje a közelben álló rosszarcok védekezőképességét gyengíti, sőt gyengébb ellenfelek kiejthetik kezükből a fegyvert.

Reverence: Egy igen rövid időre felvillanó aura, mely erősen eltaszítja ellenfeledet, gyengéket megöli, erőseket kiüti.

Sling blades: A kezedben lévő bármilyen fegyver elhajítása ellenfeled felé, a sebzés a fegyver támadási értékének többszöröse. Vigyázat! A fegyver nem tér vissza hozzád, de természetesen később be lehet gyűjteni, nincs semmi gond ezzel, embered nem a készletbe, hanem a kezébe, régi helyére veszi vissza azt. Sokrétűen felhasználható támadás, akár íjászok ellen, akár több beérkező támadó ritkítására.

Back-breaker: Látványos pankrátor mutatvány, embered felkapja ellenfelét, a feje fölé emeli, majd a földhöz vágja. Gyengék belepusztulhatnak, erősebbek sebződnek és elkábulnak.

Push and Shove: Összetett aura, mely mind a támadást, mind a védekezést erősíti. Finom!

Fist of the gods: Embered kis fénygolyót gyúr, melyet erővel hozzávág a közvetlenül előtte álló ellenfelekhez. Az ütés alkalmas a csontvázak lefejezésére!

Looking daggers: Hosszantartó aura, mely gladiátorod körül pulzál, és tüskéivel igen komoly sebzést okoz a hozzáérő ellenfeleknek.

Fegyveres támadások:

Combat kick: Hősöd elrúgja magától az ellenfelet, gyengének annyi, erős elkábul. Kitűnő kombóelem! (Egy gyilkos kombináció: Combat kick + Hard hit + Combat kick + Attack)

Hard hit: Egy ellenfél erőteljes lecsapása.

Multihit: Egyszerre több ellenfél megkínálása.

Attack: Szóló ellenféllel szembeni támadáskombináció, pár rövid, gyors, de erős csapás.

SERAPHIM

A szeráf egy hölgy, mégpedig tulajdonképpen egy tipikus paladin, azaz egyrészt közelharci támadó, másrészt a Szent Fényt segítségül hívó mágus. A készletben a kötelező védő- és támadóbűbájok és aurák mind megtalálhatók. Felszerelésének érdekessége a felcsatolható „szárny", ami egy páncél, persze mindenféle kellemes bónuszokkal, emiatt viszont ő csak egy amulettet és két gyűrűt viselhet. A játék gyakorlatilag összes fegyvertípusát kezelheti, így csak rajtad áll, milyen harcost faragsz belőle.

Tulajdonságok:
Ez a karakter az egyik legkiegyensúlyozottabb a mezőnyben, hiszen mind a harc, mind a mágia az eszköztárában szerepel. Minden további helyett egy példa, 23-as szintű szerafról: STR: 85, END: 67, DEX: 76, PHR: 73, MR: 64, CHR: 54.

Jártasságok:
A szerafnál döntened kell, hogy a mágia vagy a közelharc legyen az erőssége. Előbbi esetben természetesen a Magic Lore a legfontosabb fejleszteni való, mellé a Meditation, és a csak nála megtalálható Sky Magic, mely a mágiák regenerációs idejét csökkenti, és az ilyen támadásokat gyorsítja. A harcosoknak a Weapon lore - Concentration páros az ajánlott, mellé fel lehet venni valami fegyverspecializálást (lásd fent, a közös jártasságoknál!). A szerafnál érdemes rágyúrni a lovaglásra is, hiszen nyeregbe pattanva a közelharci technikák letámadássá alakulnak, és hatalmas tömegeket lehet eltiporni egy jó harci ménnel (jobb klikkel „kapcsolhatod be az erőteret", ezután lehet vadászni). A fenti 23-as szintű, mágikus leányzó így nézhet ki például: Magic lore: 23, Weapon lore: 9, Sky Magic: 10, Meditation: 13, Riding: 13, Concentration: 4.

Mágikus támadások:

Strength of Faith: Aura, mely megnöveli a szerāf és társasága támadási erejét.

Energy Bolts: Adott ideig tartó, gyors energia-kisülések, azaz egyfajta „lézerpisztoly". Erősségét a fizikai és mágikus támadások összege adja.

Light: A szerafból sugárzó fény sugarát növeli (azaz embered messzebb lát), és a hatósugárban lévő élőhalottakat mágikus támadással sebzi.

Conversion: Adott időtartamra a kiválasztott ellenfél átáll a szerāf oldalára, és társait támadja meg.

Rotating light blades: Egyfajta pajzs spirálvonalban forgó fénypengékből, védi gazdáját és sebzi mindazokat, akik hozzáérnek. Ereje szintén a fizikai és mágikus támadások összege.

Irritation: A villanógránát őse, az ellenfél támadását megakasztja. Dobd rá egy íjászra, gyakd le a közelharcosokat gyorsan, majd fuss a pislogó lövöldözőhöz, és csapkodd meg jól.

Celestial light: Egy fényoszlop a mennyekből, mely minden élőhalott ellenfelet sebez, mágikusan. A folyton feltámadó, idegesítő csontvázak ellen igen hasznos!

Lightning strike: Kellemes, erős villámtámadás, fizikai és mágikus sebzést okoz, elég nagy távolságra.

Light shield: Sima fénypajzs, távolsági fizikai támadások ellen veheted nagy hasznát, mágikus és mérgező támadások ellen nem véd!

Fizikai támadások:

Hard hit: Egy igen kemény lecsapás.

Attack: Pár erős csapás egy ellenféllel szemben.

Combat kick: Szeráfod elrúgja magától az ellenséget. Hasznos alkotója lehet kombónak harmadik helyen, kis levegőhöz jut így embered a nagy kaszabolás után, alacsonyabb szintű ellenfél belepusztulhat a rúgásba, az erősebb csak eltántorodik, de őt a negyedik támadással meg lehet találni (ez ideálisan távolsági, pl. villám vagy Hunter-seeker)

Whirling hit: Látványos repülőelem. Szeráfod tornádót játszik, adott sugarú körben mind a forgás ereje, mind az esetlegesen (ideálisan…) a kézben lévő pengék éle sebzést okoz. Célszerű akkor elsütni, amikor emberedet bekeríti egy kisebb csapat.

Hunter-seeker: Igen kellemes támadás, bármilyen kézifegyverrel (tőr, kard, bárd stb.) bumerángosdi játszható. Szeráfod elhajítja az eszközt, mely bejár egy adott sugarú kört, megsebezve minden ellenséget, majd biztosan tér vissza gazdája kezébe.

Combat jump: Embered a kiválasztott ellenfélhez ugrik egy látványos szaltóval, megérkezéskor erős ütése megöli, vagy elkábítja áldozatát, ha fejlesztted, a támadáshoz némi villámcsapkodás is társul. Íjászok ellen, vagy messzebb álló társad gyors kisegítésére nagyon jó, de közelharcra is megteszi, szintén hasznos kombóelem.

Multihit: Egy lendülettel az adott sugarú körben lévő ellenség sebzése egyidejűleg. Természetesen akkor hatásos, ha sok rosszarc veszi körül embered.

BeeEffGee: Érdekes támadás - az istenek energiafegyvere manifesztálódik szeráfod kezében adott időre. Ez tulajdonképpen egy alabárd és

TUDTAD-E?
A játékban sok könyvet találhatsz, melyek egy-egy sorozat tagjai. Ha sikerül minden részt összeszedni (pl. Book of Monsters I.-V.), jutalmat kapsz!

egy „lézerpuska" keresztezése, azaz távoli ellenségeket erős fénygömbökkel támadhatsz, ha a rosszarc közel kerül, mehet a csépelés, kellemes hatásfokkal.

WOOD ELF

A hölgy újabb tipikus RPG-karakter, a klasszikus Huntress és Ranger előnyeit egyesíti. Fizikai támadáshoz szinte kizárólag íjakra támaszkodik, közelharcba, ha lehet, ne bocsátkozz vele - arra ott vannak a természet erejét segítségül hívó mágiái. Mivel közelharcban nem erős, ennek ellensúlyozására az erdei elfet két amulett és négy gyűrű ékesítheti és segítheti.

TUDTAD-E?

A „Mentor" ital elkortyolása után míg hatása tart, egy-egy szörny leöléséért a szokásos tapasztalati pontok többszörösét kapod!

Tulajdonságok:

Íjászról lévén szó, természetesen a Dexterity a fő csapásirány, a többi nagyjából arányosan szétosztott, az Endurance viszont kevésbé jelentős - tipikus lovas karakter, aki nagyszerűen kezeli az íjakat nyeregből is. Egy 38-as szintű lady így nézhet ki: STR: 98, END: 61, DEX: 145, PHR: 98, MR: 117, CHR: 117.

Jártasságok:

A mágiára és a fegyverkezelésre kell gyúrni,

és persze viszonylag gyenge, védtelen karakterről lévén szó, a Constitution is fontos. Az osztály specialitása a Moon magic, mely a varázslatok regenerációs idejét csökkenti (bár kisebb mértékben, mint a Meditation), és növeli a támadási sebességet. Egy harcos, kósza elf hölgy így nézhet ki 28-as szinten: Agility: 14, Weapon lore: 34, Riding: 7, Long-handled weapons: 6, Meditation: 23, Magic lore: 24, Constitution: 19. Természetesen, aki kizárólag íjazni akar, az a „hosszúnyelű fegyverek" helyett gyúrjon a „Long-ranged combat"-ra, és mellé erősítse fel a lovaglást is.

Fizikai támadások:

Spider arrow: Mérges pókokat tudsz vele ellenfeled bőrére (irhájára, tollára, pikkelyére) juttatni. Kellemes kis támadás, az állatkák folyamatosan kóstolgatják a közelükbe tévedő ellent.

Knockback arrow: Tompa nyilak, melyek hátravetik az ellenfelet, gyengébbeket meg is ölik.

Penetrating arrow: Nyíl, mely adott ideig kering a harcmezőn, és az útjába tévedő minden ellenségen áthatol.

Explosive arrow: A legerősebb cucc, a kézigránát őse, becsapódáskor kellemes robbanás szaggatja az ellent.

Multiple shot: Egyszerre több nyilat lő ki, mely 180 fokos szögben találja meg az ellenfeleket (azaz szemben, félkörívben), természetesen akkor kell bevetni, amikor több ellenség közelít elfed felé (vagy viszont). Figyelem! Ezt a mókát a többi, előbb felsoroltak közül lehet kombinálni. Azaz ha az első támadórekeszbe betolsz egy ilyet, a másodikba pedig egy Explosive arrow-t, akkor ennek elsütésére embered adott számú robbanós nyilat lő ki ellenfelei felé!

Multihit: Közelharcban adott sugarú körben több ellenfél megsebezése, illetve távolsági támadáskor gyorsan több nyíl kirőpítése ellenfeleid felé, egy teljes, 360 fokos fordulással.

Hard hit: Közelharcban egy ellenfél erős, kemény lecsapása, távolsági támadáskor célzott, igen erős, biztosan találó lövés.

Eye to eye: Közelharcban pár gyors csapás egy ellenfélre, távolsági támadáskor szintén egy ellenfélre több nyílvessző kilövése.

Mágikus támadások:

Transformation: Ellenfeledet ártalmatlan kis állattá változtatja megadott időre, ennek hossza az áldozat erejétől függ, egy sárkány igen hamar viszszaváltozik, és nagyon mérges lesz, hogy csirkévé alakítottad át...

Magic Sphere: Az amerikai préríken kóborló ördögszekérhez hasonló tüskés gömb, mely kergeti és erős fizikai támadással kóstolgatja emberi méretű ellenfeleid. Amint lejár az „életideje", felrobban, ez „repeszhatásként" további sebzéseket okoz.

Plant Control: egyfajta csapda - mérges indák, melyek mágikus és mérgező támadással sebzik és taszajtják el a közelből ellenfeleid. Ki kell kísérletezned hozzá a technikát - jobb klikk oda, ahová növeszteni akarod, majd az ellenség belecsalogatása.

Plant Cage: Erős indák, melyek emberi méretű ellenfeleid ketrecként ölelik körül, a nagyobbakat pedig rövid időre lebéklyózzák.

CHEAT TIPP

RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD

Hívjuk be a konzolt, majd adjuk be:

godteam - sérthetetlenség (csapat)
godall - mindenki sérthetetlen
godhostage 1 - megölhetetlen túszok
behindView 1 - külső nézet
behindView 0 - belső nézet
ghost - szellem-mód
walk - vissza a földre
fullAmmo - maximális munició
toggleUnlimitedPractice - a feladat teljesítése után nincs vége a küldetésnek
disarmbombs - az aktuális pályán hatástalanítja az összes bombát
deactivateIODevice - IO eszközök semlegesítése
rescuteHostage - túszok megmentve
callTerro - a terrorok elindulnak feléd
neutralizeTerro - megöli az összes terrort
playerInvisible - láthatatlanság
showFOV - látószög
route - a terroristák és a túszok útvonalának megjelenítése
killThemAll - NPC-k kinyírása
killTerro - összes terrorista kinyírása
killhostage - összes túsz kinyírása
killRainbow - összes kommandós kinyírása
tRunAway - a terrorok elfutnak
tSurrender - pálya teljesítése
tSprayFire - vak terroristák
tAimedFire - a terrorok célozva tüzelnek
rendspot - a térképen fellelhető lesz az összes terror
demoRec - demo felvétel
stopDemo - demo felvétel megállítása
*demoPlay *.** - nevű demo lejátszása

FAR CRY DEMO

Játék közben hívd elő a konzolt, majd utána nyomj *Tab*-ot.

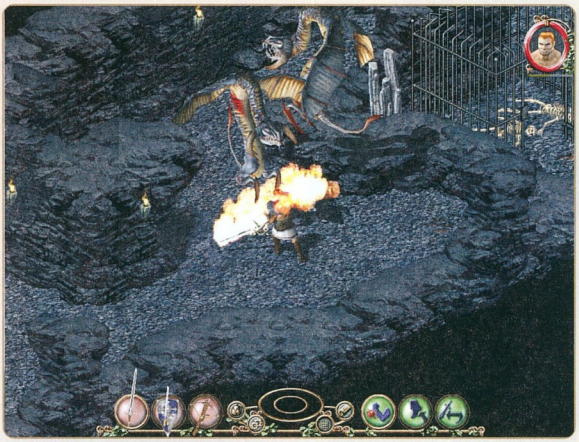
MS FLIGHT SIMULATOR 2004

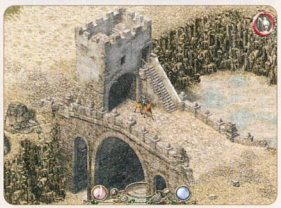
Shift+E - Kinyílik az ajtó

STONEAGE

Pályakódok:

2 - *BOVIDO*	20 - *SAVOL*
3 - *SIDULA*	21 - *BUDUSU*
4 - *BIFISI*	22 - *LIFOHU*
5 - *LOVUHO*	23 - *BOVIBE*
6 - *BADEBA*	24 - *LIDADA*
7 - *LUFIDO*	25 - *BIFALO*
8 - *HAVULU*	26 - *LEVUSA*
9 - *LODISE*	27 - *HADOHI*
10 - *HIFUHI*	28 - *LUFIBO*
11 - *DIVOBI*	29 - *HIVADA*
12 - *HEDIDA*	30 - *DODALO*
13 - *DAFALI*	31 - *HIFUSE*
14 - *HUVESU*	32 - *DIVEHE*
15 - *DADOHA*	33 - *SEDIBI*
16 - *SOFOBO*	34 - *DUFUDI*
17 - *DIVIDE*	35 - *SUVIBU*
18 - *SIDABI*	36 - *DIDUDI*
19 - *BEFEDO*	37 - *SOFELU*





Honour of the Ancestors: Megidézi az ősök lelkeit, amelyek „követő üzemmódban" fizikai és mágikus támadásokkal sebzik az ellenfeleket.

Recuperation: Egyszerű, de nagyszerű gyógyító mágia a test és az elme számára.

Weasel Fink: A mozgási és támadási sebességet (gyorsabb kardcsapások és pergőbb íjazás) növeli adott ideig.

Companion of the woods: Egy szép egyszarvú idézése, ügyes és erős barát.

TUDTAD-E?

A szeráf "BeeEffGee" varázslata tisztelgés az idSoft és a Doom előtt: a műfajteremtő klasszikus leghresebb fegyverének BFG (Best Fucking Gun) volt a neve...

DARK ELF

Nemes és tiszta erdei rokonától eltérően ő egy véres figura, a Diablo2 bérgyilkosnőjének (Assassin) megfelelője, azaz egy igazi nindzsa. Fizikai támadásai között főleg jó védekező lépéseket találsz - ez azt is jelenti, hogy elemezned kell a helyzetet, és a megfelelő ellenség ellen kell bevetned a hozzáillő technikát. A mágikus oldalon erősebb támadásokat találsz jófajta csapdákkal és bombákkal, ehhez viszont ki kell dolgoznod a metódust, előbbi esetén ahhoz, hogy belecsald áldozatod, utóbbihoz pedig, hogy egyáltalán eltaláld őt... A mágia és a közelharc kiegyensúlyozására a Dark Elf egy amulettet és négy gyűrűt hordhat.

Tulajdonságok:

Közelharcosról lévén szó, a Strength a legfontosabb fejlesztenivaló, és mellé a Dexterity, majd ugyanígy az Endurance és a Physical regeneration, a legkevésbé fontos a Mental regeneration. Egy 31-es szintű példa: STR: 130, END: 80, DEX: 108, PHR: 89, MR: 0, CHR: 64.

Jártasságok:

A dark elf jó pár egyedi skillel rendelkezik. A Ballistics segítségével a csapdákat és bombákat messzebbre tudod dobni, nagyobbat sebeznek és gyorsabb a regeneráció is, a Trap lore hatására pedig gyorsabban tudod szórni a csapdákat egymás után. Ennek ellenpárja az ismerős Weapon Lore és Concentration, amelyek a fizikai támadásokat erősítik, ez mellé járulhat a speciális Blade Combat, mely az egzotikus pengék kezelését erősíti (erősebb és gyorsabb csapások), ráadásul ezeket akár párosan is kezelheted (Two-weapon combat), emellé mehet még akár a Disarming is. Épp ezért döntsd el előre, milyen irányba akarod fejleszteni

hősödet. Példa az előbbi 31-es szintű karakterre, mentális vonalon: Blade Combat: 6, Concentration: 15, Two-weapon combat: 6, Riding: 2: Ballistics: 26, Trap lore: 30, Weapon lore: 17. (A dark elf inkább sétálós, közelharcos faj, ezért maradt el a lovaglás fejlesztése.)

Fizikai támadások:

Cobra: Erős rúgás fejmagasságba, melytől ellenfeled megszédül, így rövid időre harcképtelenné válik. Csontvázak esetében a mozdulattal lefocizhatod a figura fejét!

Pak-Dain: Energiapajzs, mely a beérkező lövedéket (fizikai támadás, azaz pl. egy nyílvessző) eltéríti az elftől. Ha a visszapattanó csomag útjában ellenség áll, az megszívta...

Multihit: Mint a többieknél, egyszerre több ellenfél támadása.

Mungo: Igen jó védekező támadás: ha emberedet körbeveszi az ellen, a gyűrűből látványosan katapultál, és máris hátba támadhatja a meglepett népséget (vagy beküldhet hűlt helyére egy bombát).

Pak-Namor: Ugyanaz, mint a Dain, csak ez a mágikus lövedékeket védi ki, ám visszairányítás helyett az energiát az elf kezében lévő fegyver elnyeli, és ez a következő fizikai támadáskor kisül. Ütős!

Hard hit: Szintén a többiek azonos nevű támadására hajaz, egy ellenfél kemény lecsapása közelharcban.

Soul Catcher: Nagyon finom! Bizonyos ideig hat, ezalatt adott sugarú körben embered begyűjti leölt ellenfelei lelkét, melyből életerőt merít. A hatósugár a technika szintjével arányosan nő.

Combat kick: Újabb ismerős, szóló ellenfél megrúgása ölés vagy megtántorítás céljából, hogy legyen mit a kombóba rakni...

Attack: Megint csak a szokásos, erős, gyors csapások szóló ellenség ellen.

Mágikus támadások:

Confusion: Csapda, mely az ellenfelet megzavarja, aki a hatás idejére harcképtelen és magatehetetlen.

Adrenalin: A védekezést növeli és a fizikai regenerációt gyorsítja adott időtartamra.

Poison breath: Személyes kedvencem, egy csapda, mely mérges felhőt böfög ki magából, erős sebzéssel.

Explosive charge: Sima „kézigránát", becsapódáskor robban, a sebzés a fizikai- és tűztámadások összege.

Battle fog: Újabb csapda, mely ködfelhőt fejleszt. Nagyon jó akkor, ha több oldalról támadnak - dobd az egyik oldal elé, és amíg itt a népek megpróbálnak tájékozódni, a többiekkel nyugodtan bibelődhetsz -, de finom megoldás íjászok ellen is.

Testosteron: A támadó képességeket növeli, az adrenalinhoz hasonló mértékben.

Bottomless pit: Kellemes kis csapda, egy pentagram jelenik meg a földön, a belelépő ellenfeleket sebzi tűz- és mágikus támadással.

BATTLE MAGE

Az urat gondolom, nem kell bemutatni, újabb archetípus, a játék legvarázsosabb figurája, ugyanakkor nem ügyetlen akkor sem, ha fegyveres harcra kerül sor. Nála csak mágikus támadásokat és védekezéseket találunk, ugyanakkor ezt több csoportra osztik, épp ezért ez az a figura, ahol alaposan át kell gondolnod a fejlesztési irányt. Mivel minden technika mágikus, ezért egy-egy elsütés az összes speciális támadást gyengíti, mindenképp szükséges a Mental Regeneration és a választott mágiaiskola felturbózása. Ezen erős mágiahasználatot erősítendő és a kisebb hátrányokat enyhítendő, épp úgy, mint a Wood Elf, ő is két amulettet és négy gyűrűt viselhet.

TUDTAD-E?

A műfaj alapja az ősrégi Rogue, és az erre épülő játékok (NetHack, Moria, ADOM). Utóbbi alig egy mega, a játékideje több évi

Tulajdonságok:

A csatamágusnál természetesen a legfontosabb a Mental Regeneration fejlesztése, hogy minél gyorsabban rendelkezésre álljanak a mágiái. Ez mellé, harcos természete miatt mehet a Strength és a Dexterity. Egy 38-as szintű példa: STR: 100, END: 70, DEX: 94, PHR: 65, MR: 167, CHR: 47.

Jártasságok:

A mágus speciális jártasságai a különféle mágiaiskolákat erősítik. A Fire magic a tűz-, az Earth magic a föld-, a Water magic a víz-, míg az Air magic a levegőmágiák elsütésének és regenerációjának idejét csökkenti - döntsd el tehát, melyik lesz a favoritod, és válaszd azt! Ezzel egyenes arányban fejleszd a Magic Lore és a Meditation jártasságokat, és ha harcolni is akarsz, a Weapon Lore-t. Egy-két pont mehet a Sword Lore és Agility skillekre, és a szokásos 6-7 a lovaglásra (Riding). A fenti 38-as szintű tűzmágus példája: Magic lore: 31, Meditation: 31, Weapon lore: 31, Sword lore: 2, Riding: 6, Agility: 1, Fire Magic: 29.

Tűzmágiák:

Fireball: A műfaj alapvetése, apró tűzlabdák, melyek mágikus és tűztámadással sebzik az ellenfelet. Magasabb szinten több golyó repül ki embered kezéből.

Flameskin: Egy tűzköpeny öleli át embered. A hozzáérő ellenfél tűztámadással sebződik, az áthatoló nyílvesszők elhamvadnak, így a távolsági fizikai attak ereje csökken, ráadásul a hatás ideje alatt a mágus tűzzel szembeni ellenálló képessége is jelentősen nő, ami azt jelenti, hogy ha tűztámadással kell szembenézned, ezt használd, ha más egyébbel, a Stoneskint.

Purgatory: A pokol tüze, mely lelkesen követi a hozzá legközelebb álló áldozatot, és bele-belemar a hátsójába. Lassú ellenfelek ellen érdemes bevetni, ha nincs ellenség a közelében mágusodat fogja kíséri.

Spiral of Fire: Igen kellemes tűztámadás, spirálisan pörgő lángnyelvek, melyek tűz- és mágikus sebzést okoznak.

Földmágiák:

Stoneskin: Ismét régi ismerős, a mágus, vagy más célszemély páncélzatát, fizikai ellenálló képességét erősíti.

Petrification: Rövid időre kővé változtatja áldozatod. Természetesen a kő, és vele a belézárt test szétporlaszthatóó.

Circle of fear: Egy érdekes védekezés: rúnakört hoz létre, az ezt megközelítő ellenfelek agyában legbelsőbb félelmeik képei villannak elő, így rémülten menekülnek a közeléből.

Meteor shower: Oh igen, nem maradhatott ki a kellemes meteorzápor sem! A sebzés elsősorban fizikai, másodrészt tüzes, és alkalmazható belső helyiségekben is.

Levegőmágiák:

Tornado: A mágusra kell megidézni, egy forgó légörvény, mely körülöleli gazdáját, a hozzáérőket fizikailag sebzi, kiüti kezükből fegyvereiket, a távolsági támadások erejének jó részét pedig elnyeli, mivel az íjászok nem tudnak célozni. Tipp: ha a tornádó előtt megidézel egy Flameskin mágiát, a széltölcsér szétszórja ennek lángjait, így a körülállók tűzsebzést is elszenvednek!

Gust of wind: Újabb tornádó, ez azonban a mágustól távolodva hátralöki az ellenfeleket, hasonlóan a fizikai karakterek „Combat Kick" technikájához. Érdekessége, hogy a sebzése nem fizikai, hanem mérgező. Tipp: A mágia erősíti a Purgatory hatását, próbáld ki!

Phase shift: A teleportálás úri neve, mágusodat belátható helyre repíti, a jobb klikket oda nyomd, ahová érkeztetni szeretnéd embered. Elsősorban védekezésre jó, de persze haladni is gyorsabban tudsz így.

Lightning bolt: Az ismerős villámcsapások, elsősorban mágikus, másodrészt fizikai sebzéssel. Magasabb szinten több kisülés várható.

Vízmágiák:

Cataract of agility: Mágusod vagy társa támadási és mozgási sebességét növeli.

Ice shards: A szokásos - jégcsapok, melyek a kiindulóponttól félkörívben repülnek ki, fizikai és mágikus támadással sebezve.

Ring of ice: Hegyes jégcsapok merednek elő a földből, kört alkotva, melyek lassítják és sebzik ellenfeleidet, a sebzés mágikus és fizikai. Elsősorban védekezésre szolgál.

Water shape: Izgalmas elementálmágia, a mágus teste vízzé alakul, így átfolyik ellenfelein és azok nem tudják megsebezni, sőt rémülten pislognak. Nagyon jó, ha bekerítik embered, vagy ha időt akarsz nyerni, hogy felkészülj a következő attakra (lásd: technika-cserélés).

Egyéb mentális technikák:

Spiritual healing power: Fénysugár, mely a mágus vagy kiválasztott társa életerejének egy részét visszaállítja.

Shield wall: Védőpajzs embered körül. Távoli és mágikus mindenféle támadásokat véd, ám ha közelharcba keveredsz, nem sokat ér. Gondolom, már összeállt a kép: ez szolgál a mágikus hárításokra, tűz ellen a Flameskin, egyébre a Stoneskin jó.

Ghost meadow: A varázslatok regenerációjának idejét gyorsítja. Ha sűrű csatára készülsz, süsd el, majd jöhet a meteorzápor rogyásig…

Reiki: Adott időtartamra növeli a HP regenerációjának idejét. Természetesen akkor érdemes bevetni, ha csatába indulsz - jöhet ez, a Ghost meadow, majd valami pajzs, és hajrá…

VAMPIRESS

A hölgy a játék legizgalmasabb karaktere, nappal egy nemes lovag, éjjel viszont vérszívó és vérengző démon. Az átalakulást te magad szabályozhatod a Vampirism technikával - természetesen némi szabályokat érdemes betartani: nem illik vámpírként mutatkozni az emberek előtt, tessék fenntartani a látszatot! Vámpírformát sötétben érdemes ölteni, azaz éjszaka vagy fénymentes barlangokban, katakombákban, nappal a véres támadási technikák gyengébbek, ráadásul embered sebződik is a napfénytől, bár ezt megfelelő jártassággal ki lehet tolni (lásd később). Természetesen egy-egy gyors taktikai húzásra délidőben is át lehet alakulni: denevért idézni, harapással, feltámasztással segítőt kreálni, életerőt szívni, ezután gyorsan vissza lovagi gúnyába. Fentiek miatt kis pakolgatás is szükségeltetik, azaz külön be kell rendezned a nappali és az éjszakai technikai készleteidet, épp ezért már a játék elején érdemes egy sötét helyen felszerelkezni és a váltást begyakorolni. És még valami: vámpírformában a közelharci támadásokra a hölgy nem a felszerelt fegyvereket használja, hanem éles karmait - de a kijelölt rekeszben lévő fegyverek és pajzsok attribútuma beszámít a támadásba/védekezésbe, plusz hozzáadódik némi sebességnövekedés is.

Tulajdonságok:

A hölgy harcos, vagyis az erő van a fókuszban. A többi nagyjából egyenlően kerül elosztásra, kivétel a Mental Regeneration, erre semmit nem kell dobni, hiszen a jóasszony minden technikája fizikai alapú. Egy 30-as szintű példa: STR: 135, END: 96, DEX: 81, PHR: 89, MR: 0, CHR: 81.

Jártasságok:

Túl sok gondolkodást nem fog okozni a skillezés, ugyanis tipikusan lovagra lehet gyúrni a karaktert, bármilyen fegyvernemre, egyaránt fogsz találni a vámpír számára kardot, bárdot, pajzsot, azaz tetszés szerint lehet kialakítani a kedvenc figurát belőle. A vérszívó oldalon két speciális technika érhető el, a fontosabb a Bloodlust, mely az összes vámpírtechnika regenerációs idejét csökkenti és a támadási sebességet növeli, emellé társul a Vampirism, mely szintén növeli valamelyest a támadási jártasságok feltöltődési sebességét, és a hölgy kevésbé sebződik napfényben, ezért erre érdemes szintén néhány pontot dobni.

Egy általános, nem specializált vérszívó lady tudománya a következő lehet 30-as szinten: Vampirism: 4, Constitution: 25, Concentration: 25, Bloodlust: 20, Agility: 2, Disarming: 2, Weapon lore: 21

Közös, fegyveres és lovagi technikák:

Vampirism: Ezzel tudod átváltani hősödet vámpírról emberre és viszsza. Mint a többi közös technikát, ezt is kétszer kell elhelyezned, egyszer a nappali, egyszer az éjszakai készletbe - célszerűen ugyanabba a rekeszbe, hogy ne keverd össze.

Mind control: Nagy kedvencem, mágikus erő béklyózza le az ellenfél elméjét, aki így nem tud mozdulni, és kiszolgáltattatik pengéidnek. Erősebb akaratú lények ellenállhatnak ennek, ám a hatás őket is éri, mozgási és támadási sebességük lelassul.

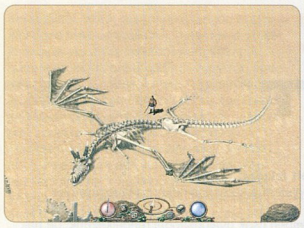
Wolf call: Jókora farkas megidézése. Minél magasabb szintű a technika, annál erősebb az ordas.

Time controll: Gyors helyváltoztatásra alkalmas technika, hasonló a teleporthoz, ám ezzel nem lehet akadályokon átjutni, a kiindulópont és a cél között sima, egyenes pályának kell lennie. Arra jó, hogy gyorsan ott teremj egy ellenség mellett, például egy íjászt meglepni, vagy társadat kisegíteni.

Multihit / Whirling claws: Ez, mint a soron következő másik három technika, két támadásnak felel meg. Emberi formában a többi karakternél ismerős metódus, egyszerre több ellenség sebzése, szipolyként az éles karmokkal a közelben állók marcangolása.

TUDTAD-E?

A végignyomás után újrakezdheted a játékot magasabb (gold, platinum) fokozaton, amí nagyon gyilkos menet!



Hard hit / Claws of death: Lovagként, mint a többieknél, egy ellenfél erős megsuhintása, vérszopóként a karom belemélyesztése az áldozatba.

Attack / Ripping claws: A szokásos erős, gyors csapások, kardos menyecskeként fegyverrel, vámpírként a karmokkal.

Combat kick: Semmi extra, az ellenfél ismerős távolító rúgása, gyengéknek annyi, erősek kapnak még egy esélyt.

Vámpírtechnikák:

Blood bite: Fogaid belemélyesztése ellenfeledbe, ez egyrészt sebzés, másrészt a kiszívott vér éltető erőként kerül át szervezetedbe.

Master bite: Újabb harapás, ezúttal azonban más, klasszikus céllal: a megmart áldozat adott időre szolgaként követ és véd. A gyenge karakterek ezalatt szép lassan belepusztulnak a sebesülésbe, míg az erősek felgyógyulnak és visszatámadnak, mérgesen.

Claw jump: Brutális erejű ugrás, mely a célpont közelében állókat sebzi és fellöki.

Blood kiss: Hősöd vért köp áldozata szemébe, ezzel gyengíti őt mind védekezésben, mind támadásban.

Awakening: Egy hulla feltámasztása vámpírként. Kellemes dolog, ugyanis ha egy ilyen lény megöl egy ellenséget, abból is vérszívó lesz, így hamar kisebb sereg sürgölődik körülötted. A hátulütője az egésznek az, hogy az újabb áldozatok mind gyengébbek mesteröknél, így hamarabb odavesznek.

Bats: blood swarm: Másik kedvencem, kis csapat agilis denevér megidézése, akik zuhanóbombázóként támadnak minden közelben lévő áldozatot. Erős kis lények, ráadásul míg az ellenség velük foglalkozik, könnyebben becserkészheted őt - és tetejébe koronát: az állatkák által okozott sebzés egy része életerőként átáramlik vámpírodba, gyógyítva őt.

Bats: confusion: Mint az előbbi, csak kevesebb lény, és kizárólag zavaró célzattal.

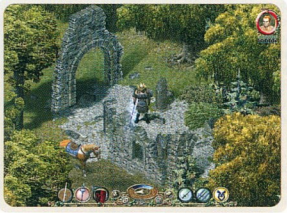
Bats: guards: Más karakterek pajzsa és védőaurája, vámpírmódra: kevés, de fürge denevér, akik elnyelik a távolsági fizikai és mágikus támadásokat. Tipp: a denevértechnikák kombinálhatók, azaz megidézhető egyszerre akár mindhárom fajta bőregér-raj is - vagyis kellemesen lehet belőle kombót eszkábálni.

TUDTAD-E?

LAN-partihoz elég egyetlen CD: indítsd el a játékot, vedd ki a korongot, tedd a másik gépbe, startolj ott is. Az eljárás legális, az infó a fejlesztőktől származik...

V. TIPPEK A KAMPÁNY-MÓDHOZ

A fejlesztők nagyon jól kitalált rendszert építettek fel, így angoltudás nélkül is tökéletesen végig tudod nyomni a kampánymódot. Lássuk egy kis gyorstalpalót!
Ha egy NPC feje felett „?!" jelet vagy kis pergamenikont látsz, tőle kapsz küldetést, bal klikkel el is mondja az óhaját, az



„Accept"-re kattintva fogadhatod el. A főküldetéseket el kell vállalnod, a mellékeseket nem muszáj, csak tanácsos. Ezután a misszió bekerül a naplóba (Q), neve és egy ikon (főküldetés: nagy sárga, mellékes: kicsi szürke könyv) pedig felkerül mind a nagytérképre (M), mind a kicsire (TAB, középső egérgomb), plusz az irányt, amerre a célállomás van, az interfész közepén lévő tájoló nyilai mutatják, a főküldetést a nagymutató, a mellékest a pici. Ráadásul a kistérképen is megjelennek a nyilak, a főtéma irányába sárga, a mellékes felé kék mutat. Ha több mellékküldetésed van, nyisd meg a naplót, klikkelj a téged érdeklőre, innentől kezdve a segítő nyilak efelé fognak terelni.
A mellékküldetéseknél az esetek 95%-ában a teljesítés után vissza kell menned ahhoz, akitől kaptad a megbízást, ilyenkor a feje felett egy felkiáltójel látszik, rákattintva bezsebelheted a jutalmat. Ha a célállomáson egy személyt találsz, és a képe megjelenik hősöd portréja alatt, ez azt jelenti, hogy őt vissza kell kísérned (épségben...) a megbízóhoz. Tuti, hogy ennyi segítséggel nem fogsz elkeveredni, csak mindig ellenőrizd a térképeken a dolgok állását, és kövesd a nyilakat.
(A pálya áttekintésére használd a zoomolást - egérgörgő vagy +/- gomb!)
Lesznek időre megoldandó feladatok is, a legtöbbre egy napod lesz csak („Time is running out! Be back within a day..."), ezekből egyszerre csak egyet vállalj be! Ha a dialógusablakban a „Reject" feliratra kattintasz, a küldetés nem „veszik el", továbbra is rendelkezésedre áll, később bevállalhatod.

Kurtán-furcsán, de itt a vége. Remélem, segítettem...

](redenc

Megvan ✗✓

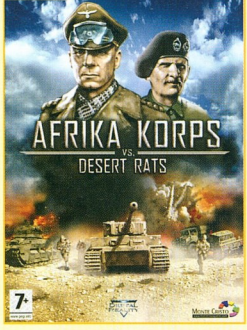
AFRIKA KORPS VS DESERT RATS

Igazi gyöngyszem a Digital Reality új játéka, melyben az Észak-Afrikában Montgomery és Rommel nevével fémjelzett csatározásokban vehetünk részt és próbálhatjuk ki taktikai képességeinket.
Az egyjátékos módban érdemes a történeti módot választani, mivel itt két extra küldetést is végigtolhatunk. A nehézségnél javaslom a közepes vagy nehéz (a végigjátszás ez utóbbival készült) opció kiválasztását, a könnyű fokozat ugyanis elég kevés kihívást jelent. Mint mindig, most is megemlíténém, hogy a pályáknak más megoldása is létezik, és lehet, hogy nem feltétlenül a legkönnyebb utat írtam le.
Az alább olvasható leírást ezért kéretik inkább egy tipphalmaznak tekinteni...

- **CD Link: Képgaléria**

- **Fejlesztő: Digital Reality**
- **Kiadó: Monte Cristo**
- **Megjelenés: 2004-Március-26**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: http://www.desertrats-game.com/**

- **PC.GAMES teszt: 90%**



Kezdő küldetés

Bemelegítő pálya, elrontani csak szándékosan lehet, mert négy hőssel kell áttörnünk egy beduin törzsön a térkép tetején lévő repülőgéphez. Ha könnyíteni szeretnénk a pályán, akkor a bal oldali szurdokon keresztül menjünk, de mehetünk egyenesen a falun át is. A repülőhöz megérkezve csak Hartmann marad, aki a géppuskaállásból könnyedén visszaveri a támadó beduinokat. A küldetés befejezéséhez szálljunk be a félláncatlapasba, és a térképen jelzett ponton hagyjuk el a területet.

Német 1. Áttörés

Javasolt sereg:
Egy felderítő SD KFZ 263 és egy géppuskás SD KFZ 250, a maradék pontokat költsük gyalogosokra.
Rejtett feladat:
Szerezzük meg a három Daimlert (a küldetés végéig meg kell lenniük).

A falu alatt balra van két Daimler felderítő, a harmadik pedig az út túloldalán jobbra található. Csak néhány gyalogos őrzi, szerezzük meg őket. Ezután támadjuk meg a falut, de kerüljük meg, és felülről menjünk. Így amikor az ellenség menekülésre fogja a dolgot, pont a karjainkba szalad - ezzel megvan a másodlagos küldetés is. Az ellenség által elfoglalt épületeket lőjük szét hátulról. Amint a falu tiszta, csapatainkat vigyük az északi széléhez - az út mentén két páncélos jön innen. Ezután intézzük el a falu közepébe benyomuló Daimlert, és már készen is vagyunk.

Német 2. A sivatag szelleme

Javasolt sereg:
Egy felderítő SD KFZ 263, 4 gyalogos + 1 doki és annyi Panzer IIF, amennyi csak belefér a keretbe.
Rejtett feladat:
Mentsük meg a 75 mm-es ágyúkat.

Tankjainkkal azonnal siessünk az olaszok segítségére, gyalogosainkkal pedig foglaljuk el az épen maradt ágyúkat a jobb és baloldali platón - a jobb oldalit akció előtt mindenképpen hozzuk le az indulóhelyhez. A támadás fentről érkezik, 2-3 nagy hullámban Crusaderek (ágyújuk sokkal jobb, mint a Panzerjeinké) és gyalogosok jönnek. A katonákkal csak akkor foglalkozzunk, ha éppen nincs tank lőtávolban - folyamatosan kézzel adjuk a célpontokat páncélosainknak, hogy ne a bakákra lődözzenek. Ilyenkor egyébként az ágyúk személyzetét gyógyítsuk, a sérült tankjainkat pedig vonjuk hátra. A bal oldali 75 mm-es ágyút vigyük pár lépéssel hátrébb a sziklák széléről (hogy az ellenség ne tudja lőni), aztán hagyjuk, hadd írtsa a támadókat. Amint visszavertük az angolokat és megjön az utánpótlás, összes egységünket fordítsuk jobbra a platóról középre érkező út alján - ugyanis erről jön El-Ifrit, a bandita, két tankkal. Ha legyaktuk, megindulhatunk felfelé, hogy kipucoljuk az angol védelmet. Itt a gép passzív, így saját tempónkban akár csak a 75mm-esekkel is rommá lőhetjük az ott lévő csapatokat.

Német 3. Aludj csak oroszlán

Javasolt sereg:
doki, felderítő és mesterlövész létfontosságú, a többi egységet szánk íze szerint válasszuk.

Rejtett feladat:
Fogjuk el a konvoj mindkét szállítójárművét.

Kezdetben csak gyalogsággal rendelkezünk, de hamarosan szerezhetünk tankokat. Az út mentén elindulva rögtön bele is botlunk a kis felderítőbe, ám sajnos lövege üzemképtelen. Amint beszállunk, megkapjuk egy javítóautó pozícióját. Helyezzünk el négy lövészt az úttól balra lévő két házba, a többiekkel szerezzük meg a javítóautót. Csak pár gyalogos őrzi, így könnyen a miénk lesz - útban oda egy repülő valószínűleg észrevesz minket, aminek következményeképp egy kisebb szakasz támadását is el kell hárítani, valamint a mellékúton cirkáló jeep személyzete is ránk támad. Amint megvan a szervizkocsi, új célpontot kapunk: a térkép felső részén lévő raktárnál pár tank várja, hogy megszerezzük. Csak gyalogszerrel közelítsük meg, mert a közeli épületekben van a tankok személyzete, akik a motorok hangjára előrohannak, és elszedik a tankokat - azok nélkül pedig szinte semmi esélyünk a győzelemre. A kelet-nyugati úton (durván a térkép fe-

lénél) egy könnyűpáncélos cirkál, erre számítsunk. Amint megvannak a tankok, pár teherautót pillantunk meg - ezek az úton fentről lefelé haladnak. Tankjainkkal induljunk lefelé oda, ahol embereinket a házakban hagytuk, velük pedig nyissunk tüzet, amint a konvoj látótávolságba ér. Egyedül a Daimler okoz gondot, amelyet viszont beérkező tankjaink likvidálnak. Most már minden készen áll a fő célpont megostromlására. Tankjainkkal induljunk meg a város közepén lévő toronyhoz, semmisítsünk meg mindenkit a környéken, majd egy nagy kerülővel felülről támadjuk meg a bázist. A bejáratnál lévő két Crusadert így hátulról lőhetjük, ami könnyebbé teszi a győzelmet. Végül pusztítsunk le mindenkit a zászló körül, és már készen is vagyunk.

TUDTAD-E?
Az angolok afrikai sikereihez nagyban hozzájárult az Ultra fedőnevű szervezet, amely a lehallgelyhallmak kódolt rádióadásainak megfejtésével idejében leleplezte Rommel trükkjeit.

Német 4. Tűzkeresztség

Javasolt sereg:
A három legjobb tank, felderítő SD KFZ 263, 75 mm-es ágyú, szerelőautó és gyalogság, amennyi belefér.
Rejtett feladat:
Vigyünk át minden teherautót a hágón.

Ebben a küldetésben egy konvojt kell átkísérnünk a városon. Amint megpiszkáljuk a város védelmét, két-három tank érkezik egyből balról, fogadjuk őket szeretettel. Egyébként ha túlságosan eltávolodunk a te-

herautóktól, akkor automatikusan jön egy ellenséges tank ugyaninnen, hogy megtámadja azokat. A várost célszerű nem középen, hanem mondjuk balról áttörni (vigyázat, egészen szélen aknamező van). Tankjainkkal a házakat nyugodtan bontsuk le, és úgy haladjunk a város közepe felé. Itt lesz két beásott tank, ezekre számítsunk. Az elhagyott Matilda megszerzéséhez először le kell ölnünk a kezelőket akik körülötte állnak - ehhez legjobb, ha a hetvenötössel vakon megszórjuk a tank körüli területet (ne túl közel, mert a tank is felrobban). Ezután gond nélkül törhetünk át a város maradék részén.
A hegytetőkön két Priest üteg lesz (jobbra-balra). A másodlagos küldetés ezek elpusztítása, de jobban járunk, ha megszerezzük őket. Ez nem nehéz, egyik páncélosunkkal guruljunk fel, és lőjük a Priest lövegtornyát. Ha megvannak a lövegek, derítsük fel a kijárat előtti angol állást, és bombázzuk szét frissen szerzett ágyúinkkal. Tankokkal ne nagyon támadjunk, amíg az ott lévő ágyúk nincsenek kiiktatva, mert komoly veszteséget okozhatnak. A védelmi vonal leküzdése után hagyjuk el a területet a felfelé vezető úton.

Német 5. Olló és papír

Javasolt sereg:

A három legjobb tank, két javító jármű és annyi gyalogos, amennyi kitelik a pontokból (csak sima közkatonák, illetve két utász, ha blitzkrieg módban szeretnénk a következő küldetést)

Rejtett feladat:

Evakuáljuk az összes sérült tankot.

Pörgős küldetés - feladatunk legalább tíz sérült tank begyűjtése, kijavítása és evakuálása mindössze 20 perc alatt, ráadásul ez idő alatt még védenünk is kell az induló bázist. Az ellenség szinte azonnal támad, ezért lassítsuk le egyből a játékot, és cselekedjünk. Először is induló tankjainkat vigyük bázisunktól balra-fel, innen jön az erősebb ellenség, egy javító járművet is hozzunk ide. Gyalogosainkkal töltsük fel a szervizkocsikat, szereljük meg és népesítsük be a bázis bejáratánál álló tankokat. Ezeket a küldetés kezdetekor megjavított tankkal együtt vigyük a bázisunk jobb oldalára (ide is küldjünk egy szerelőt).
A bázis ágyúiba rakjunk pluszban egy-két embert, de számítsunk rá, hogy hullani fognak. A 88-asok kivételével ássuk ki az ágyúkat, hogy minden irányba tudjanak tüzelni.
A támadás első hulláma három teherkocsinyi utász és gyalogos, valamint néhány könnyebb tank. Ezeket saját tankjaink hamar lerendezik. Ezután a két harccsoportunkkal folyamatosan nyomuljunk felfelé. Az útba eső tankokat foglaljuk el és szereljük meg, de ne evakuáljuk őket, hanem erősítsük meg velük a tankcsapatokat. Egy-két páncélost küldjünk bázisunk bal oldalának védelméhez, és a jobb oldalról is hozzuk át az ágyúkat ide. Az ellenség ugyanis főként fentről (ezeket a folyamatosan gyarapodó harccsoportok remélhetőleg elintézik), illetve alkalmanként jobbról (ehhez kellenek az ágyúk és a visszaküldött tankok) jön a bázisra. Amint megvan minden tank, a megszerzett harckocsikat (zöld kör jelzi őket - ha piros, akkor az még nincs teljesen kijavítva, ezért nem evakuálható) küldjük jobbra a kijárathoz, saját tankjainkat pedig vissza a bázishoz. Amint megvan a tíz harckocsi, parancsot kapunk a visszavonulásra, a visszaszámlálás itt végre megáll. Minden egységünkkel menjünk a kijárathoz, utolsóként főhősünkkel lépjünk le, mert amint ő kimegy, a még pályán lévő egységeket elveszítjük.
A küldetés végén választhatjuk a blitzkrieg módot - ha hoztunk erre a pályára utászt, akkor akár mehetünk így is. Ekkor az összes egység, amellyel ezt a küldetést befejeztük, az irányításunk alatt lesz a következő pályán is.

Német 6. A papír beburkolja a követ

Javasolt sereg:

Hat tank (a legjobbak természetesen), két szervizkocsi, egy vontató, felderítő SD KFZ 263, két Priest (vagy 75-ös), legalább két utász és gyalogság, ami belefér.

Rejtett feladat:

Semlegesítsük az összes ellenséges üteget.

Át kell törnünk az angol vonalat, és meg kell semmisítenünk tíz hátul lévő nehézágyút. Célszerű a térkép bal szélén támadni, mivel így csak felülről érkezik az ellenség, ráadásul nem kell végigharcolnunk az egész pályát. Induljunk fel, majd a szögesdrótoktól kb. egy képernyőnyire ássuk be tankjainkat. Derítsük fel az aknákat és semlegesítsük őket. Tüzérséggel lőjünk rá az ellenséges katonákra (ekkor felülről ránk ront egy rakat tank), mivel be vagyunk ásva, könnyűszerrel likvidálhatjuk őket. Robbantsuk szét az akadályokat, majd a felderítő járművel óvatosan nézzünk körül - a szögesdrót felső oldalánál több mesterlövész „várja" aknaszedőinket. Ha őket kinyírtuk, szedjük fel az aknákat, és irány a tó feletti sátortábor. Itt minimális védelem mellett egy elhagyott Churchill vár ránk. Sorozzuk be, majd a térkép jobb szélénél tankjainkkal csatárláncban induljunk meg az ütegek felé. Ezek rendesen szórják az áldást, ráadásul jó sokan védik is őket. Folyamatosan de szakaszosan nyomuljunk előre, csak javításokra álljunk meg. Nehézütegeinket hozzuk magunkkal, és ezekkel próbáljuk elhallgattatni az ellenséges ágyúkat. Amint tíz megpusztult, vége is a küldinek, mehetünk haza. Azért folytassuk az előrenyomulást, hogy megsemmisítsük az összes tankot (másodlagos küldetés) és ágyút (rejtett küldetés) a maximális pontszám elérése végett.

Német 7. Az olló elvásik a kövön

Javasolt sereg:

Négy-öt tank, legalább két Flakvierling, két javítójármű, felderítő SD KFZ és vagy 20-25 gyalogos (utászt és mesterlövészt feltétlenül hozzunk)

Rejtett feladat:

Ejtsük zsákmányul a szövetséges Boforsokat.

TUDTAD-E?

Az északafrikai Fáklya-hadművelet egyfajta főpróbája volt a normandiai partraszállásnak, és értékes tapasztalatokkal szolgált a D-nap eseményeinek megtervezéséhez.

Az egyik legnehezebb pálya a játékban. A problémát az állandóan támadó bombázók jelentik, amelyek folyamatosan jönnek, és a 200 hp alatti egységeket egy találattal megsemmisítik. Az ellenük használatos légvédelmi egységek elég rapszodikusan működnek - néha tüzelnek, néha nem a beérkező repülőkre. A gépek egyébként mindig azt az egységet támadják, amelyet először észlelnek, ezért célszerű a támadásokat mondjuk a Tigrissel indítani, amely kis szerencsével (és egy javítójármű segítségével) akár két találatot is kibír, ennyi idő alatt pedig a légvédelmi tüzérek valószínűleg elintézik a támadót. A repülők egyébként mindig a térkép bal oldala felől érkeznek. A hatékonyabb elháríthoz a küldetések fő célját jelentő Bofors járműveket ne semmisítsük meg, hanem inkább mesterlövészek segítségével foglaljuk el (s ne

Érdekességek Rommelről

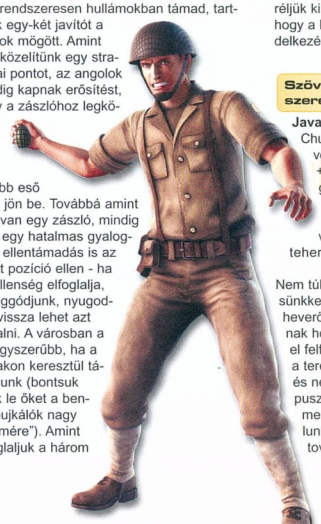
Bár Erwin Johannes Eugen Rommel a világháborúban a fasiszták oldalán vett részt, még maga Winston Churchill is úgy nyilatkozott róla az angol parlamentben, hogy nagyon bátor és hozzáértő ellenfél, azaz igazi hadvezér.
Bár a háború logisztikájával általában kevésbé törődött - ez a modern hadviselésben legalább olyan fontos, mint a hadi taktika -, merész húzásaival és komoly képzelőerejével sokszor meglepte az ellenfeleit. Mindezt nem az iskolapadokban, hanem a csatatereken tanulta - a háború iskoláját járta 1914-18 között, amikor többek között egy német hegyivadász-zászlóaljban szolgált különféle rendfokozatokban. Megfordult Belgiumban és Franciaországban, részt vett a Kárpátokban a románok ellen vívott harcokban, sőt a történelem fintorakéntIsonzónál is harcolt az olaszok - majdani szövetségesei - ellen. A legkeményebb erődítmények, szögesdrótok és lövészárokrendszerek sem jelentettek akadályt emberei számára, szótárában nem szerepelt a lehetetlen. Hosszú órákat töltött el a terep megfigyelésével, hogy azután váratlan irányból és módon támadja meg ellenségeit. Bár a harcban kérlelhetetlen volt - embereivel nemritkán hat-hétszeres túlerővel szemben is kitartott - kerülte a felesleges vérontást, inkább foglyokat ejtett. Egy alkalommal például 150 hegyivadászt vezetve több mint 2000 olasz katonát (az elitnek számító Bersaglieri dandárt) fegyverzett le tisztjeivel egyetemben.
A második világháborúban minden hősiessége ellenére élete dicstelen véget ért. A Hitler ellen 1944. július 20-án elkövetett sikertelen merénylettel kapcsolatban ő is gyanúba keveredett, így - hogy családját mentse - öngyilkosságot követett el.

felejtsük el légi módba állítani) őket. Még egy megfigyelés: a repülők az első bombájukat mindig pontosan arra a helyre dobják, ahol az először észlelt tank állt - ha kicsit odébb megyünk vele, akkor az első találatot biztosan megússzuk.
A küldetés kezdetén egyből, majd később is rendszeresen jön az ellen, lentről az úton (indulóhelyünktől jobbra). Ezért ide össunk be két tankot, és légvédelmet is adjunk melléjük, ugyanis nagy eséllyel ezeket a tankokat fogják támadni először a repülők. Amint stabilizálódott a helyzet, induljunk felfelé, az út mentén. Az aknákra ügyeljünk, a pálya tele van velük. Az úttól balra találjuk az első Boforsokat, ezeket feltétlenül szerezzük meg, jobbak, mint a mi flakjaink. Ezután törjünk egészen fel - utunkba akad majd jó pár keményebb tank is - majd a térkép tetejénél forduljunk balra, a tábor irányába. Itt is lesznek aknák! Ha a környéket megtisztítjuk az ellenségtől egy nagy adag olasz katonát kapunk (lesz mivel megtölteni a zsákmányolt járműveket), plusz a térképen is megjelölik az összes Bofors helyét. Semmisítsük meg őket, de a városban lévőt, valamint az ott állomásozó El Ifritet hagyjuk utoljára; őket nagyon keményen védik, ráadásul amint megközelítjük a várost, azonnal rendszeres tüzérségi tűz, valamint két nehézágyú áldása is jön a nyakunkba, a tankok és a szokásos repülők mellett. A frontális támadás biztos komoly veszteségekkel jár, és a siker is kétséges. Ezért itt trükközzünk. Felülről óvatoskodjunk előre egy felderítővel meg a Tigrisünkkel, és használjuk ki a szövetséges tankoknál nagyobb lőtávolságát. Az előrehaladás előtt egy gyors tankkal valahol a város körül lőjünk bele a földbe egy-két alkalommal addig, amíg meg nem jelenik a felirat, hogy az ellenség tüzérségi tüzet nyitott. Ekkor spurizzunk ki, és a Tigrissel haladjunk egy kicsit közelebb, és irtsunk le pár ellenséges egységet. Ezután megint szünet, javítások majd kezdhetjük az egészet elölről. A küldetésnek akkor van vége, ha El Ifrit és az utolsó Bofors is megsemmisült.

Német 8. Tobruk patkányai

Javasolt sereg:
Nyolc-kilenc tank, pár javító jármű és egy nagy adag lövész.

Az előző küldetés után kellemes felüdülést jelent ez a pálya - a rendelkezésre álló Tigrisek jelentős fölényben vannak a szövetséges tankokkal szemben, és ha ügyesek voltunk, akkor az utolsó bónuszegységet is megszerezhettük, amely egy még erősebb Tigris. A feladat egyszerű: foglaljuk el a város három stratégiai pontját (kikötő, palota, állomás), majd miután mindhárom megvan, öt percig tartsuk azokat. Másodlagos küldetésként az indulóhelytől balra lévő magaslaton található ágyúkat is semlegesíthetjük, de ez nem létfontosságú (nincs több német küldetés, ergó a bónusz pontokkal már nem érünk semmit). Repülők a pályákon nincsenek (kivéve, ha elfoglaljuk az ágyúkat a magaslaton, amelyeket az angolok ezután folyton le akarnak bombázni), és a tankjaink lehengerlő erejét kihasználva segédcsapatokra sincs nagy szükség. Gyalogosokat azért érdemes vinni, hogy az esetlegesen épen maradt ellenséges tankokat elfoglaljuk.
A pálya megoldása egyszerű: harckocsijainkkal megfontoltan nyomuljunk előre, törjünk át valahol a védelmi vonalon. Az ellenség rendszeresen hullámokban támad, tartsunk egy-két javítót a tankok mögött. Amint megközelítünk egy stratégiai pontot, az angolok mindig kapnak erősítést, mely a zászlóhoz legközelebb eső úton jön be. Továbbá amint megvan egy zászló, mindig lesz egy hatalmas gyalogsági ellentámadás is az adott pozíció ellen - ha az ellenség elfoglalja, ne aggódjunk, nyugodtan vissza lehet azt foglalni. A városban a legegyszerűbb, ha a házakon keresztül támadunk (bontsuk csak le őket a bennük bujkálók nagy „örömére"). Amint elfoglaljuk a három zászlót, beindul egy öt perces számláló, és természetesen nagy ellentámadás jön. Itt az a legfontosabb, hogy az idő lejártakor legyen a kezünkön mindhárom pont, így megtehetjük azt is, hogy az első három percben csak két pozíciót védünk (mondjuk a két szélsőt), és amint elült a csatazaj az utolsó percben egy végső ellencsapással szerezzük meg a harmadikat.



Szövetséges 1. Kidney Ridge

Javasolt sereg:
Annyi Daimler és tank, amennyi belefér.
Rejtett feladat:
Mentsük meg az összes új-zélandi katonát.

Egyszerű küldetés, bár szerintem nehéz fokozaton a rejtett feladatot nem lehet megol-

dani - az ellenség túl hamar jön felülről (és túl erős is), így biztos meghal egy-két „kiwi" amíg odaérünk. A pálya kezdetén minden egységünkkel induljunk felfelé - félúton belebotlunk pár németbe akikkel végezzünk. Ezután a főhössel menjünk fel a szövetségeseinkhez, majd amint megkapjuk az irányításukat, lőjük szét a beérkező ellenséges felderítőket, és vonuljunk vissza. A többiekkel közben menjünk vissza az indulóhelyhez, ide ugyanis jobbról egy rakomány német katona érkezik. Ha őket is likvidáltuk, akkor amint mindenki visszaér, a küldetésnek vége. Egy jótanács: a Churchillben cseréljük ki a legénységet a mi embereinkre, hogy a következő küldetésben már a rendelkezésünkre álljon ez a tank is.

Szövetséges 2. A bátrak szerencséje

Javasolt sereg:
Churchill + három kisebb tank, Priest löveg, utászok, mesterlövész + felderítő + orvos csoportok és egy nagy adag gyalogos.
Rejtett feladat:
Semmisítsük meg a német konvojt és foglaljunk el legalább egy teherautót.

Nem túl komplikált küldetés. Az elején hősünkkel látogassuk meg balra a roncsoknál heverő katonákat, akik ezután csatlakoznak hozzánk. Aknaszedőinkkel induljunk el felfelé és mentesítsük az olasz vonalig a terepet. Először egy páncélőrő ágyú és némi gyalogság kerül az utunkba; elpusztításuk a legjobb mesterlövészekkel, mert a PAK egész hasznos, jó, ha nálunk van a továbbiakban. Utána irány tovább a falu. A házakat lőjük szét, te-

le vannak katonákkal, és két könnyűpáncélos is ránk tör. A faluban van két alig használt tank is, ezeket próbáljuk meg nem szétlőni. Ezután nyomás felfelé az ellátóbázisig. A legnagyobb gondot nem a bázis védelme jelenti (gyalogság és pár könnyűpáncélos), hanem az úton balról bejövő német Stugok. Ezek fogadására készüljünk fel, azaz ássuk be tankjainkat. A bázison óvatosan duhajkodjunk, ugyanis kb. a közepén van egy német szerelőkocsi. Ezt jó, ha elfoglaljuk, mert valószínűleg tankjaink mostanra már eléggé lerongyolódtak. Amint megsemmisítettük az összes épületet, parancsot kapunk a visszavonulásra. Ezt sürgősen tegyük meg, mert a németek ellentámadást indítanak - a Churchillt valószínűleg még akkor is beérik, ha azonnal elindulunk vele lefelé, de kis szerencsével - meg ha fel van javítva - az üldözőit el tudja intézni. Ehhez az kell, hogy ne álljunk meg vele harcolni, csak menjen és lövöldözzön hátrafelé.

A rejtett feladat megoldásához rögtön kezdéskor egy gyors szállítójárművel vigyünk két-három lövészt a térkép tetején húzódó kelet-nyugati út keleti végéhez. Az aknákat a térkép bal széle felé húzódva kerüljük ki. Ezután egy gyalogsággal rohanjunk be a bázisra - ekkor indul útjára a konvoj. Nem védik, így egy sima puskás is meg tudja állítani.

Szövetséges 3. Fáklya hadművelet

Javasolt sereg:

Tankok és két műhelykocsi.

Rejtett feladat:

Keressük meg a közelben lezuhant ojektumot.

Hajtós egy küldetés, mert feladatunk a partraszálló gyalogság megsegítése, mielőtt a veszteség eléri a 120 főt. A másodlagos küldetés 60 főt irányoz elő, amihez mindenkinek jó szórakozást kívánok ... - mivel az első két-három percben elhullik vagy 30 katona, ez veszett ügynek néz ki. Tekintetbe véve, hogy a gyalogság rohamát nem irányíthatjuk, veszteségeik minimalizálása érdekében saját tankjainkat kell feláldozni miközben nyomulunk előre. Elsőként javaslom a térkép közepén lévő partvédelmi üteg szétlövését - ha ez megvan, akkor rendszeresen hívhatunk tüzérségi tüzet, melyet a német védelmi állásokra irányítsunk. Az üteg alatt kb. két képernyőnyire állomásozik egy nagyobb tankcsapat (négy-öt Pz IV) illetve ezektől jobbra is van még egyszer ennyi páncélos, amelyek a lövöldözés kezdetén azonnal társaik segítségére sietnek. Emellett rövidesen kis átvezető film mutatja, hogy német erősítés is érkezik - ezek lentről jönnek, pontosan arról, amerről mi is jöttünk, ezért fordítsuk meg és ássuk be tankjainkat. Ezután

irány tovább, felfelé. Ha áttörtünk, nyomuljunk egészen a partvédelmi bunkerekig és hátulról lőjük szét azokat - elszórtan mindenhol van két-három tank, plusz a németek a 75-öseiket is ellenünk fordítják. Érdemes megmaradt csapatunkat kétfelé osztani és egyidejűleg jobbra-balra nyomulni, hogy idejében szétverjük a német védelmet. Nagyon fontos, hogy a német - már szétlőtt - ütegtől jobbra/fenn, a nagy raktérépületeknél egy Tigris is állomásozik. Ezt mindenképpen szerezzük meg, még ha több Shermanba is kerül, jól jön majd a következő küldetéseknél. Amint az összes bunkert szétlőttük, az üteg romjainál megjelenik egy parancsnok, akihez ha odavisszük két hősünket, akkor nyertünk is. Ám mielőtt ezt megtennénk, még keressük meg a lezuhant űrhajót, ami a térkép jobb alsó sarkában található, a köd alatt. Mindössze egy tank és némi gyalogság védi, elfoglalása nem ügy.

TUDTAD-E?

Jól képzett személyzettel egy páncéltörő ágyú akár 25 lövést is leadhatott percenként - azaz alig több, mint 2 másodperc kellett az utántöltéshez!

Szövetséges 4. Sasok ideje

Javasolt sereg:

Három Priest löveg, hat tank, két műhelykocsi és egy nagy adag gyalogos

Rejtett feladat:

Foglaljuk el az összes repülőgépet (a gyalogosokkal lőjük ki a pilótát)

Akárcsak az előző, ez a küldetés is időre megy - ezúttal látszólag 20 percünk van, hogy behatoljunk a reptérre és szétlőjük (vagy bónusz pontokért elfoglaljuk) az ott lévő repülőgépeket. Azért látszólag, mert amint belekezdünk a komolyabb ostromba, megszólal a sziréna, és máris csak 5 percünk marad, ráadásul a gép gyalogosai elfoglalják a nagy hangárok mellett (a térkép jobb szélén) álló üres tankokat (amelyek pedig minket illetnek). Ezért cselezzünk: induljunk meg a bázis ellen, de ne menjünk a hegyen lévő betonbunker síkjánál feljebb. Itt Tigris is kerül utunkba, elfoglalása fakultatív, erősen javallott. Miután így megpuhítottuk az ellent, húzódjunk vissza, és a térkép jobb oldalán lévő drótkerítés mentén lopakodjunk előre. A hangároktól egy képernyővel lejjebb (ahol a három barakk is van) az erdősáv felett egy sor 88-as van (a térkép teljes szélében nyolc darab) - ha középen mentünk volna, akkor szépen belefutottunk volna az össztüzükbe, így viszont csak a szélsőket kell elintéznünk. Ezt megtehetjük a Priestekkel is, az jóval biztonságosabb. Ezután nyomuljunk tovább felfelé, és gyorsan szerezzük meg az ott lévő tankokat. A hangár felett forduljunk balra, majd az első és második hangár között (a kifutópálya elején) ássuk be magunkat a hamarosan balról érkező tankok fogadására. Ha ezeket legyaktuk, akkor számottevő ellenség már nem lesz - talán a megmaradt 88-asok okozhatnak problémát, róluk ne feledkezzünk el. Járjuk körbe a repteret, és eliminájunk minden ellenfelet. Ha van türelmünk, a pilótákat gyalogosokkal lőjük ki a gépükből bónuszpontok reményében. Amikor tiszta a terep, Sinclairt vigyük be a térkép bal oldalán lévő irányítótoronyba, és már győztünk is - mindenesetre a feljebb lévő üres tankokat előbb foglaljuk el. A blitzkrieg módot érdemes elfogadni, ha jól taktikáztunk és sok (15 körül) tankot szereztünk, valamint ha az utánpótlásként kapott gyalogosokat nem vesztettük el. Ez jóval több egység, mint amit a rendelkezésre álló pontokból megvehetnénk, és szükség is lesz ennyi tankra és gyalogosra.

Szövetséges 5. Tobruk visszafoglalása

Javasolt sereg:

Amennyi tank csak belefér a keretbe, javító járművek, 20-25 gyalogos és esetleg egy-két messzehordó ágyú.

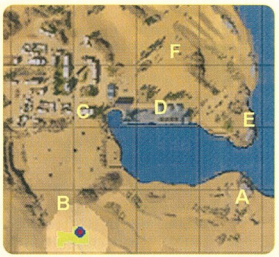
Rejtett feladat:

Foglaljuk el a kikötői üzemanyagraktárt.

Hajtós egy küldetés, mivel nem sokkal a kezdés után megváltozik feladatunk, és meg kell mentenünk a partközelben lévő flottát. Ezt úgy tehetjük meg, hogy a tengerparton lévő védelmi ütegeket megsemmisítjük. Hogy beléférjünk az időbe egyidejűleg több területen kell tevékenykednünk.

Csapatunkat rögtön osszuk háromfelé: úgy öt tankot és egy javító kocsit küldjünk a térkép legalja mentén a keleti üteghez (térképen A-val jelölve) - vigyázzunk, mert ha nem a térkép legszélén megyünk, aknamezőre futunk, ami igen egészségtelen tankjainkra nézve. Az itteni üteget alulról támadjuk meg, mert ezzel a nyugatra nézó páncéltörő ágyúkat elkerüljük, de még így is két Pz IV valamint két 88-as lesz utunkban némi gyalogsági kórítéssel.

Egy másik 5-ös tankcsapatot az indulóhely fölötti szorosban (B) fordítsunk lefelé, és ássuk be őket, innen ugyanis hamarosan egy tanktámadás fog érkezni. Végül maradék erőinkkel induljunk meg felfelé, a part menti tankokat foglaljuk el és javítsuk meg, majd csapjuk a csapathoz. Az egész küldetés során törekedjünk minél több páncélos megszerzésére (a Tigrisekre



utazzunk, itt már elég gyakran előfordulnak), szükség lesz rájuk itt és a következő küldetésben is. A város határát (C) közepes tankok, páncéltörő ágyúk és két nehézlöveg védi - ez utóbbiakat próbáljuk saját tüzérségünkkel lekapni, vagy a házakat szétlőve a Tigrisekkel elintézni. Mindenesetre ne rohanjunk be egy tankkal se, mert amint megindítjuk a támadást harckocsik garmadája indít ellentámadást a városból három irányból is. Próbáljunk a tengerpart mentén előretörni (az útban lévő épületeket bontsuk le), kerüljük el a térkép közepét (F), itt sok tank mellett egy rakat 88-as vár bennünket, meg néhány 75-ös is szórja az áldást. Amint egyébként az első két tankcsapatunk elvégezte feladatát, ezeket is hozzuk a városba, hogy segítsék az előretörést. Szakaszosan, fél képernyőnél nem nagyobb távolságokat megtéve törjünk előre, majd verjük vissza az ellentámadásokat. A kikötőtől jobbra lévő üteg körüli magaslatokon is sok (vagy öt-hat darab) 88-as várja tankjainkat némi páncélos támogatással. A legjobb, ha támadás előtt ezt a területet megpuhítjuk egy kicsit saját messzehordó lövegeinkkel.

Amint sikerült mindegyik partvédelmi üteget leszednünk, megpihenhetünk egy kicsit, és innentől kezdve már mindenki saját tempója szerint göngyölítheti fel a maradék ellenséget. A kikötőnél (D) a rejtett küldetés elérése végett óvatosan duhajkodjunk, nehogy felrobbanjanak a tartályok. Mivel gyengén védik (egy Tigris, mely valószínűleg már kijött elénk, no meg pár gyalogos) próbáljuk meg mesterlövészekkel elintézni a maradék egységeket. Egyébiránt amint megszerezzük a kikötőt, felülről pár tank ront ránk, hogy visszaszerezze - erre készüljünk fel.

TUDTAD-E?

A tankgyilkos 88-as ágyú eredetileg légvédelmi célokra készült, és már évekkel a háború kitörése előtt, a spanyol polgárháborúban is bevetették.

Szövetséges 6: Sas végveszélyben

Javasolt sereg:

Tankok és két szervizkocsi, valamint néhány tank üzemeltetéséhez elegendő gyalogos.

Szerintem a legjobb küldetés az egész játékban, lehet benne rendesen hentelni, mivel az ellenség ezúttal gyakorlatilag korlátlan utánpótlással rendelkezik, és mi magunk is tudunk erősítést hívni. A térképen három pontot kell megszereznünk, és megvédenünk 5 percig. Kezdetben mindhárom terület a birtokunkban van (A - romok, B - rádiótorony, C - szurdok), ám a küldetés első percében a szurdokot irdatlan erejű támadás éri északról, amelyet az ott lévő francia erők képtelenek visszaverni. A Matildában csücsülő francia hőst sürgősen vonjuk vissza a területről, hogy ne pusztuljon el, közben saját csapatainkat vonjuk előre az A pont védelmére. Ezt felülről (mindkét irányból), valamint balról fogja folyamatosan támadás érni. Ennek megfelelően az F-el jelölt területeken rendezkedjünk be védelemre. A rádiótoronynál lévő tankokat népesítsük be, majd hozzunk létre védelmi állást (G) a felülről és jobbról érkező támadások ellen. Minden védelmi ponthoz küldjünk javító járműveket de számítsunk arra, hogy veszteséges-

TANKOGRÁFIA

Mark VIB: Bár 12,7mm-es gépágyúja és maximum 14 mm-es páncélzata nem tette igazán ütőképessé, ez a könnyű tank képezte az angolok fő páncéloserejét 1940-ben Franciaországban. Nem meglepő, hogy az odakiküldött 550 darabból mindössze 6 élte túl a németek támadását. Egészen 1942-ig az első vonalban szolgált, de utána is alkalmazták kiegészítő feladatkörben (tüzérségi megfigyelő, parancsnoki jármű).

M3 Stuart: Az USA hadvezetése az 1940-es eseményeket vizsgálva döbbent rá, hogy az akkor rendszerben lévő M2 jelű páncélosa bizony hihetetlenül elavult. Rohammunkában erősítették meg páncélzatát és alakították át futóművét a jobb manőverező képesség biztosítása érdekében - így alakult ki a végén a Stuart. Sebessége miatt igen kedvelt volt az észak-afrikai hadszíntéren, mivel akár 30 km/h-val is gyorsabb volt az ellenséges tankoknál és tűzereje is kielégítő volt. Egészen 1943-ig szolgált a fronton.

Cruiser MK3: 1938-ban kezdték gyártani ezt a kizárólag az angol haderőben alkalmazott páncélost. Mindössze 65 darabot építettek belőle, melyeket Franciaországban és Észak-Afrikában vetettek be. 40mm-es lövege elegendő átütőerővel rendelkezett, de vékony páncélzata csak könnyűfegyverek tüze ellen védett.

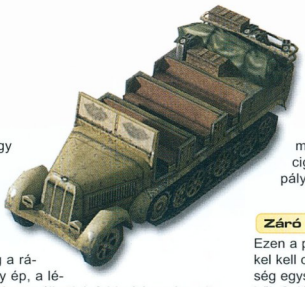
Crusader: Első példányait Tobruk ostrománál (Operation Battleaxe) vetették be 1941 júniusában. Mivel túlságosan rövid tesztidőszak után került gyártásba, igen megbízhatatlan jármű volt, és folyamatosan munkát adott a karbantartóknak. Ettől függetlenül 40 mm-es páncélzata már korrekt védelmet nyújtott a kezelők számára. Egészen 1943-ig alkalmazták, utána csak kiképzési feladatkörben volt használatos.

M3 Grant: Az Egyesült Államokban kifejlesztett és gyártott páncélos. A német tankok egyre nagyobb védettsége miatt merült fel az igény egy olyan páncélosra, amely már 75mm-es ágyúval rendelkezik. A Shermanok megérkezéséig körülbelül egy éven keresztül az M3-as töltötte be az űrt a szövetséges hadseregben. Fő ágyúja a páncéltestbe lett beépítve, a toronyba egy kiegészítő 37mm-es löveg került. Ez az átmeneti megoldás nem vált a Grant előnyére, mivel a fő ágyúval a célzás rendkívül körülményes volt - fedezékből nem is lehetett használni, ami komoly hátrány volt a harcok során.

M4 Sherman: Az M3-as fődarabjainak felhasználásával tervezett tank, mely már kezdettől fogva elegendő tűzerővel rendelkezett a német tankok elleni harcra. Hatalmas mennyiségben gyártották: havonta több mint 2000 darab, a háború végéig pedig majdnem 50.000 (!!!) készült belőle. Számtalan feladatkörben alkalmazták: létezett aknamentesítő, lángszórós vagy éppen rakéta sorozatvetőt hordozó változata is. Bár harcértékeiben alatta maradt a németek páncélosainak, a mennyiségi fölénye végül is döntő volt az ütközetekben.

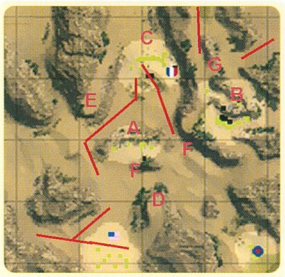
Matilda MK2: A háború korai éveiben nagy sikert aratott páncélos, amelyet elsősorban a gyalogság támogatására fejlesztettek ki. Erős páncélzata miatt sikeresen vette fel a harcot az 1940-41-es években mind a nyugati hadszíntéren, mind az Afrikában előforduló ellenséges egységekkel szemben. Beceneve akkoriban a „Csataterek Királynője" volt. Gyenge fegyverzete és lassúsága miatt azonban hamar korszerűtlenné vált, ráadásul szerkezeti felépítése miatt nem is lehetett erősebb fegyverzetet felszerelni rá a későbbiekben.

ink biztosan lesznek. A póthlásra két lehetőségünk is van: az első kézenfekvő - próbáljuk a német tankokat megszerezni a csaták szünetében. A második lehetőség, hogy a romoknál lévő parancsnoki sátorba beküldve főhőseinket, segítséget hívhatunk. A képernyő jobb felső sarkában lévő „Erősítés érkezik" felirat mutatja, hogy még hányszor hívhatunk segítséget - ez az érték az idő elteltével lassan növekszik. Minden hős másfajta utánpótlást tud a rendelkezésre bocsátani: Lafarge - egy tüzérségi támogatás és két teherautónyi gyalogos; Goose - három tank (két M4 Firefly és egy M10 Wolverine); Sinclair - mind-



össze egy szervizkocsi. További segítség, hogy ameddig a rádiótorony ép, a légierőt is használhatjuk felderítésre és - ritkábban - bombázásra is. Túl sokat azért ne várjunk tőlük, ugyanis a D-E-C pontokon mindig van légvédelem. A D-E helyeken ezen kívül rendszeresen települ a német nehéztüzérség, ezért két tankkal és egy szerelővel biztosítsuk D-t, hogy legalább onnan ne jöjjön az áldás. Az E pontot csak a szurdok áttörésével tudnánk elfoglalni, viszont ha a megjelölt helyen (F) helyezzük el védelmünket, akkor az ott lévő egységeink az ellenséges löveg hatótávolságán kívül lesznek.

A németek folyamatos nyomás alatt tartanak bennünket - a támadási útvonalakat a térképen vörös vonal jelzi. Próbáljunk megerősödni, és elég erőt gyűjteni a hágó elleni támadáshoz - ha stabilizáltuk a helyzetet neki is támadhatunk a romok körüli erőinket felhasználva. Ezt keményen védik - legalább hat közepes- és nehéztank valamint két semovente üteg lesz beásva itt. Ha sikerül ledarálni a védelmet, ássuk be magunkat itt is, és már csak 5 percig kell kihúzni, hogy megnyerjük a pályát.



Záró küldetés

Ezen a pályán a gyárilag kapott egységekkel kell operálnunk, sajnos itt nincs lehetőség egységeket hozni az előző küldetésekből. Saját tempónkban nyomulhatunk előre, nincsenek különösebb meglepetések. A legnagyobb problémát a térkép közepén lévő „körforgalomnál" telepített páncéltörő ágyúk és az ott bóklászó Tigrisek jelentik. Ez utóbbiakat feltétlenül szerezzük meg, azzal nagyban megkönnyítjük a helyzetünket. Az ágyúk személyzetét a legjobb, ha saját gyalogságunkkal intézzük el. Mielőtt a térkép tetején lévő hotelhez mennénk, keressük meg a pálya jobb oldalán (nagyjából a körtér magasságában) elrejtett műhelykocsit, hogy tankjaink ezután folyamatosan jó karban legyenek. Ettől kezdve már nincs más dolgunk, mint felgurulni a szállóhoz (csak elszórva találkozunk ellenállással), és nekiesni az ott lévő Tigrisnek.

A végjáték már automatikus, és amint a főgonosz meghalt, megtekinthetjük a záró képsorokat.

SzabFer

TUDTAD-E?

Észak-Afrikába egy tucat Tigrist szállítottak, de ebből egy sem került Rommel parancsnoksága alá.

TANKOGRÁFIA

Churchill: A Matilda II leváltására tervezett páncélos. Mindössze egy év alatt fejlesztették ki, és a prototípust már az első hét hónap letelte után megépítették. Ennek meg is volt a következménye - mechanikailag igen megbízhatatlan volt, ráadásul a motorok alatt elvezetett üzemanyag-vezetékek miatt hajlamos volt a kigyulladásra is. Sokszor előfordult, hogy a hadszíntérre mérnököket is küldtek a tankokkal az utólagos átalakítások elvégzése végett. Mindezek ellenére a Tunéziában elért sikerei miatt egészen a háború végéig gyártásban maradt.

Panzer IIF: e harckocsi prototípusát 1935-ben mutatták be, még „mezőgazdasági traktor" álnéven. Már szolgálatba állításakor is gyenge volt páncélzata, mely maximum csak kézifegyverek és repeszek ellen védett valamit, 20 mm-es gépágyúja pedig csak könnyű célpontok ellen tette bevethetővé. Az Észak-Afrikába küldött változatokat módosított hűtő és szűrőrendszerrel szerelték fel.

Panzer III: 1937 májusában gyártották le az első darabokat a Daimler-Benz cégnél. Az A-D verziók csak tesztelésre készültek, sorozatgyártásra az E került '38 decemberében, melyeket alig két évvel később már teljesen át is fegyvereztek és páncélzatukat is megerősítették. Egészen 1943 augusztusáig gyártották (M változat), akkor már az eredeti 37mm-es helyett már 75 mm-es löveggel szerelték fel. Ezzel együtt is az év végére mindenhol leváltották Panzer IV-esekkel és többek között műszaki járművekké, valamint önjáró légvédelmi lövegekké alakították át a kiöregedett páncélosokat.

Panzer IV: 1938-ban gyártották le az első darabokat ebből a 18 tonnás páncélosból. Már kezdettől fogva 75mm-es lövegekkel tervezték felszerelni ezt a tankot. A D verzióból (ez volt az első sorozatban gyártott Pz IV) összesen 229-et gyártottak és hatékonyságára jellemző, hogy egészen 1944-ig szolgálatban volt. Az E változat érdekessége, hogy itt vezették be először páncéltesten kívülre felfüggesztett tároló rekeszeket. Az Afrikában is bevetett G változat a módosított szűrőrendszeren kívül már ködgránátok kilövésére alkalmas vetőcsővel is rendelkezett.

Tiger: 1941-ben merült fel az igény egy új nehézpáncélosra, amelyet a fejlesztőknek rekordidő alatt (alig egy év) kellett kifejlesztenie. A Henschel és a Porsche 1942. április 20-án, Hitler születésnapján mutatta be az első darabokat. Ezek rengeteg gyerekbetegséggel küszködtek, például a vasútállomástól a führer szállásáig tartó mindössze 11 km-es út során folyamatosan lerobbantak - ezt a problémát egyébként sohasem sikerült kiküszöbölni. Bár a közel 60 tonnás monstrumot több mint 600 lóerő hajtotta, sebessége még úton sem haladta meg a 35 km/h-t. Ennek ellenére 100 mm-es páncélzata és 88 mm-es ágyúja (egy alkalommal majdnem 4 km távolságból lőttek ki vele egy T34-est) félelmetes ellenséggé tette, és a szövetségesek körében pánikot okozott még a híre is, ha valahol látták vagy látni vélték. Érdekesség, hogy 1944-ben még Magyarország is vásárolt három Tigrist.

Stug III: a nyersanyaghiány és a korlátozott gyártókapacitás tette szükségessé egy olcsóbb páncélos kifejlesztését. A Stug III a Panzer III alkatrészeiből felépülő torony nélküli, gyalogságot támogató rohamlöveg, melyet a Franciaország elleni támadásnál vetettek be először. Összesen közel 9000 darabot gyártottak le belőle, és eredeti szerepkörétől eltérően a háború végén már a megsemmisült PzIV-esek és Párducok pótlására is ezt küldték. Mivel erre a feladatra nem volt igazán alkalmas, kényszermegoldásként gyakran betonréteggel növelték védettségét.

Magyar

FAR CRY

Üdvözöllek kedves olvasó, Jack Carver vagyok. Hajdanán zsoldos, és elit militarista - mára azonban felhagyva mindezzel, kizárólag a hajózás köti le minden időmet. A költői szépségű Mikronéziában kalauzolom az erre tévedő turistákat, mint például az egyik legfrissebb kuncsaftomat, Valerie Cortezt is. Úti célunk a trópusi éghajlatú Cabatu szigete volt, ám megérkezésünk pillanatáig még én sem sejtettem miféle kalamajkába keveredek. A békés hajókázás rémálomba torkollott, amikor egy rakéta kettészakította a hajótestet, majd a partraszállás után árkon-bokron kellett menekülnöm holmi szörnyek elől...

Bár a 2004-es esztendő kétségkívül elkezdődött pár hónapja, az igazán nagy címekre még várnunk kellett. A Far Cry személyében azonban minden kétséget kizáróan az idei év első nagy FPS durranását köszönthetjük - amit reményeink szerint az idén még olyan nevek követnek majd, mint a Doom 3, a Half-Life 2, vagy a S.T.A.L.K.E.R. Ehhez méltóan készültünk az alábbi teljes végigjátszással, mely a hely szűkösségére való tekintettel mindenféle felvezető nélkül azonnal kezdődik - az irányítást az első pályán ügyis be tudod gyakorolni, a tippeket pedig maguk a pályák leírásai tartalmazzák majd. Jó szórakozást a játékhoz!

1. Training

Az ébredésed utáni homályos pillanatokban a tulajdonképpeni gyakorlómissziót végezheted el, a program utasításainak megfelelően zongorázd végig a kezelőbillentyűket (W illetve S az előre és hátralépéshez, az egér mozgatását felhasználva a 360 fokos körbenézéshez, és az A, valamint D gombok a jobbra, balra oldalazásokhoz), majd miután átbandukoltál az előtted nyíló termeken és folyosókon, egy apró, kis

repedéshez érkezel. Itt a guggolás (CTRL) használatával juthatsz tovább, majd az utána következő részen az ugrás (Space) bevetésével haladhatsz tova. A soron következő billentyű a hasalás (V) lesz, ezzel a jobb kéz felé lévő keresztbedőlt fémszerkezet alatt csúszhatsz át. A túloldalon felállva már csak a jobbra lévő létrán kell felkapaszkodj, hogy a két zsoldos beszélgetését kihallgasd. A Q, illetve E gombokkal kihajolhatsz a sarkokból, ám miután rád lett állítva az egyik őrszem, a guggolás használata tűnik a legkézenfekvőbbnek. Az árkádok alatt átlopakodva a G billentyűvel eldobható kővel tereld el a sasszem figyelmét, majd egy gyors sprinttel (Shift) teremj a szoba túloldalán. Miután a mögötted lévő folyosórészlet finoman szólva is a múlt martalékává vált, ne tétovázz, és lépj be az előtted lévő ajtón.

Egy bizonyos Doyle jelentkezik be egy raktárra hajazó épületrészben felejtett rádión - ő lesz a titokzatos mentorod, a még titokzatosabb zsoldosok ellen. Kapd fel az idehelyezett csomagokat (fegyvereket és lőszereket egyaránt), majd a kijárat előtt egy mellénykébe búvva álcázhatod némiképp a rikító, virágmintás, piros hawaii-ingedet. Az ajtón kilépve máris újrajelentkezik mentorod: a saját érdekedben át kell vizsgálnod a parton lévő házikókat - hiszen a nálad lévő töltény és fegyverarzenál kevés lesz a túléléshez... Az első kalyibába belépve már rögtön magadra irányíthatod a figyelmet, elég, ha csak jó hangosat döngeted a faház padlóját, és máris megtalál magának az ellenség. A bozótvágó kés felvétele

után rendezkedj be egy kis bunkerharcra, a házikó 2 kijárata felől ugyanis 3 jóakaród érkezik majd, és a sufniban is várakozik egy fegyveres. Diadalmaskodásod esetén azonban jó pár tölténytárral, és egy M4-es gépfegyverrel lehetsz gazdagabb. Miután átkutattad az összes part menti épületet, ismeretlen barátod figyelmedbe ajánlja a hegy tetején megbúvó vityillót. A tárgy pedig, amit keresel: a távcső. Ezzel a szemközti partszakaszt kifigyelve máris két kilátótoronyra lehetsz figyelmes, ahol két őrszem vállalt szolgálatot.

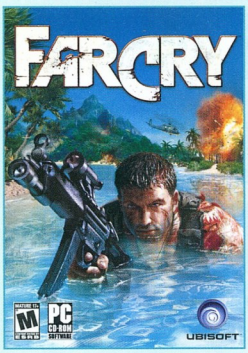
A hegyről lefelé indulva üssz át a szemközti szigetre (amit bal kéz felől megkerülve hátulról is becserkészhetsz), majd az örök járőrözését tanulmányozva, a kantinokon keresztül egy dzsipre lehetsz figyelmes. Ettől kicsit visszafelé a Briefing felirattal ellátott barakkban egy piros kódkártyát szólíthatsz magadhoz, amivel az Armory területén egy csinos kis fegyverarzenál-utánpótlás válik elérhetővé. Miután megvolt a militarista fejlesztés, a négykerekűre pattanva hagyhatod el a körzetet. Persze figyelmed egy másodpercre sem lankadhat, hiszen a bozótból tüzelő kato-

nák komoly problémákat okozhatnak - még szerencse hogy megy a vezetés és fegyverkezelés külön kézzel is. Ha valamelyik szerencsétlen megnyomná a tábori oszlopokra erősített vészjelző gombját, csupán egy helikopternyi erősítéssel kell számolnod. Miután felkocogtál a négykerekűddel a vízesés mellett elhaladó szerpentinen, hamarosan egy újabb homokos tengerpartra érsz. Itt jobb kéz felé egy négykerék

- **CD Link: Tippek-trükkök, Képgaléria**

- **Fejlesztő: Crytek Studios**
- **Kiadó: Ubisoft**
- **Megjelenés: 2004-Március-26**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: http://www.far-crygame.com**

- **PC.GAMES teszt: 96%**



meghajtásos járgányban strázsáló őröket hatástalaníthatsz, a parti kunyhóban pedig szintén ketten várják az érkezésed. Töltények, elsősegélycsomag és vért vár a házikóban, minek kifosztása után dél felé (S) elindulva a kalyiba mögötti csapáson hamarosan újabb haramiákkal gyűlhet meg a bajod. A repülőgéproncs mellett felszáguldva, egy rövid bukkanó után ismét egy homokos part látképe tárul eléd - azonban most már látod a roncsot is, ahová ismeretlen jóakaród kalauzolni kíván. Lődd ki a vízen cirkáló hajót, majd a víz alatt úszkálva közelítsd meg déli irányból (S) az óriási hajótestet. A víz alatt található léken keresztül könnyedén felküzdheted magad az óceánjáróra.

2. Carrier

Valerie megmentését célodul kitűzve vesd magad az apró járatba, majd miután átúsztál a túloldalára - létrázz fel a felszínre. A szemközti folyosón két gazfickót ártalmatlaníthatsz, majd bal kéz felé indulj a körforgalomban - ahol a jobb kéz felől nyíló ajtó utáni második folyosó egy szellőzőjáratot is rejt. Ide bekúszva egy terem felső aulájába érsz, ahonnan nyugodt szívvel kivégezheted a lent kóválygó zsoldosokat. Miután visszaértél az első szintre, nyiss be a szemközti ajtón - majd átfutva az immáron üres termen - távozz a bal oldali kijáraton. Innen, a repülőgép-összeszerelő műhelyen átvágtatva jobb kéz felé találhatod azt a matracot, ami a felsőbb szinthez vezető létrához segít. A megérkezésed után, szedd le a fejed felett strázsáló katonát, majd a szemközti terem felé elindulva fuss fel a galériára futó vaslemezeken. Vedd fel a sarokban lévő mellényket, majd lépj ki az ajtón keresztül a folyosóra. Addig menj, míg meg nem nyílik a lábad alatt a talaj, így az alattad lévő folyosórendszerbe kerülsz. A dobozok mögött zsoldosok várják az ólomlövedékeidet csakúgy, mint a balról becsatlakozó folyosón dekkoló kommandós. Itt egyébként kiléphetsz a szabad égalá, a repedésen a hajó oldalsó, nyitott folyosóihoz érsz. A lépcsőn lebaktatva felkészülhetsz egy kis tűzpárbajra, ahol ketten rögtön a feletted átívelő gerendákon, egy pedig a szemközti automata géppuskálásban dekkol.

TUDTAD-E?

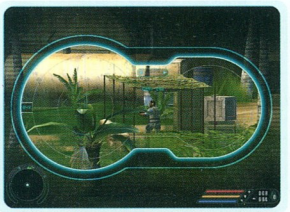
A 45 fős fejlesztői csapatot 16 országból delegálta a németországi Coburgba, hogy a lehető legjobb eredményt érjék el a Crytek Studios berkein belül.

Miután megtettél egy szép félkört a hajó lenti részén, fordulj jobbra, és szaladj fel a túlsó oldalon található lépcsőn. A létrán a feletted lévő szintre jutsz, ahol a kötélkorlát mellett haladva visszajuthatsz a hajótestbe. Az első ajtó - ami balra nyílik -, rögtön némi bizonyítékkal szolgál Valerie ténykedéséről - egy tudós által folytatott kísérletek bejelentéséről készült videó anyag hever az asztalon, plusz a "bunker" neve, ahová kuncsaftodat áthelyezték. Doyle szerint egy hajóra lesz szükséged - úgyhogy ideje lenne keresned egyet. A folyosóról bal kéz felé elindulva nyiss be a jobb oldali ajtón, majd miután kilőtted a szobában tartózkodó két őrt, mássz fel a létrán. Vedd fel a mellényt és az egészségügyi csomagot, majd szintezz feljebb még egy emeletet. A hajó tetején nem várt garmada fogad - balról, jobbról, szemből, hátulról, és még a levegőből is. Először is szedd le a hátad mögötti állványon állomásozó géppuskázót, majd jobbra indulva a dobozok mögé bújt zsoldosokat. Elsőként persze a helikopterből kilövöldöző vadállatot kéne hatástalanítanod, hiszen ez jókora nehezítő tényezőként hat a fedélközben végrehajtott akciód sikerességére. Miután átjutottál a függőhídon, a még maradék zsoldosokat ártalmatlanítva lődd ki a mentőcsónakot tartó csörlőkről lógó láncokat, és vesd te is a vízbe magad. A csónakba mászva már csak kelet felé (E) kell venned az irányt, és elhajóznod a kommunikációs tornyot rejtő sziget felé.

3. Fort

A távcsöveden keresztül felmérheted, hogy hány ezer katona járőrözik a partokon, úgyhogy egy kicsit bal kéz felé véve az irányt, köss ki a csónakoddal a bokrok takarásában. A sziget belseje felé haladva, kezdd el kifilézni a zsoldosokat, majd a második ház után vess egy kis pillantást a vízen úszó harci motorcsónakra is. Miután átvetted az uralmat felette, már könnyedén letarolhatod a még parton lévő ellenfeleket, hogy nyugodtan átvizsgálhasd a hátsó partszakaszt.

A kunyhóban kicserélheted az M4-et egy távcsöves puskára, majd a kis ösvényen felfelé indulva, egy lőállás mellett is elhaladhatsz, mielőtt beérnél a dzsungelbe. A csapás mentén lopakodva jó pár katona figyelmét elterelheted 1-2 gránáttal, így keleti (E) irányban lefuthatsz a kis buggy-hoz a partra. A körülötte ólálkodó őrszemeket likvidálva máris irányításod alá vonhatod a kis homokfutót - amivel a kitaposott ösvényen elindulva, és



balra fordulva, délnyugati (SW) irányba tartva lopózz el az erőd lépcsőfeljárójáig. Felbaktatva le kell majd számolnod az őrszemmel, majd további zsoldosokkal a még feljebb vezető lépcsőfokokon. Lépdelj feljebb te is, majd délkeltnek (SE) indulva egy bunkerbejáratra lehetsz figyelmes az elhajló faágak között. A folyosók, és ajtók után egy földalatti bázis képe rajzolódhat ki előtted, ahol a lényeg az MP5-ös gépfegyver begyűjtése, no meg a Rád várakozók likvidálása. Miután a lift segítségével felcipeltetted magad a dombtetőre, már csak jobb kéz irányában kell elindulnod, és a parabolaantenna felé haladva megölnöd a maradék zsoldosokat. A lépcső tetején egy épületmaradvány alatt egészségügyi csomag, valamint remek látkép ígérkezik a szemközti tetőre, ahol még több katona várja érkezésedet - úgyhogy lesből támadva szedd le őket a

mesterlövész puskával. Lépcsőzz vissza, és a kis alagúton átbújva fuss fel a szemközti épület tetejére, ahol miután egy zárt ajtóra lelsz, Doyle utasításai szerint várakoznod kell, míg ő távolról ki nem nyitja Neked. A történet persze közel sem ilyen egyszerű: a szigetet további erősítés lepi el - földön, vízen, levegőben érkező csapatok képében…

Húzódj fedezékbe az egyik fákkal benőtt saroknál, majd várd meg, míg megjelenik a fejed felett köröző két helikopter. Szedd le a géppuskájánál álló fegyverest, és várd meg, míg Doyle jelzi, hogy szabad az út a kommunikációs toronyba. Az első ajtón benyitva balra, egy beszélgetést hallgathatsz ki - a már Valerie által is lefilmezett tudós egyfajta génkísérletezést próbál végrehajtani, ám nyilván ehhez még neked is lesz egy-két szavad… Lődd le a vezérlőpultnál található őrt, majd a kártyáját elvéve rabold ki a teremből nyíló raktárt. A fegyvereken kívül a hely felrobbantására alkalmas detonátor is megtalálható, így hát a hátizsákodba mélyesztve húzódj vissza a folyosóra, ahonnan keleti irányban (E) továbbhaladva beérhetsz a generátorterembe. Már csak el kell helyezned a robbanószert, és egy sprintet levágva az újonnan kinyíló vészkijáraton keresztül elhagynod az öszszeomló helységet.

4. Pier

Doyle jelzi a rádión, hogy szívesen találkozna veled személyesen is - ehhez mindössze annyit kell tenned, hogy letöröd a zsoldosok uralmát a sziget felett. Indulj el az apró tábor irányába, majd miután kiiktattad az őrszemeket, gurítsd le a hordókat a hegyoldalban kapaszkodó katonák nyakába. A sárkányrepülőre felkapaszkodva libegj át a folyó szemközti oldalára, ahol a felfelé vezető ösvényre leszállva máris felveheted a harcot a lőállásban fészkelő ellenséggel. Az esetlegesen nyomodba eredő helikopterről is innen lőheted le a gépágyút. Miután a terület tiszta, indulj tovább a magasles felé, aminek tetején két őrszemet találsz. Az eliminálásuk után dél (S) felé továbbhaladva egy apró dzsungelrészen kell keresztülvágnod magad - a benne tartózkodó zsoldosokkal egyetemben -, majd miután ez megtörtént, a barakkokon és kantinon keresztül a tábor közepére érhetsz. A magaslesekben fészkelő őrszemeket lelőve immáron szabaddá válik az út az adminisztrációs sátorba, ahonnan egy zöld kódkártyával távozhatsz. Az eligazító (Briefing) teremből felszedhető robbanóanyaggal a szemközti, veszélyes fegyvereket tartalmazó kantint kell a levegőbe repítened (a kódkártyával előtte jó pár töltényt és fegyvert szerezhetsz), majd - hogy sikeresen elterelted az ellenség figyelmét -, a tábor szélén parkírozó négykerekűvel nyugat (W) felé meglépsz a kikötő irányában. Az úton feltűnő fegyvereseket vagy üsd el, vagy lődd le, de a lényeg, hogy a folyón történő átgázolás után már csak a part menti táborba kell eljutnod, és ott egy jókora banzájt rendezve megtisztítanod a zsoldosoktól. Doyle a dokkok végébe érkező motorcsónakon vár.

5. Research

A következő szigeten egy radarnak köszönhetően csak egészen hátul köthettetek ki, így Rád vár a feladat, hogy keresztülvágd magad az ellenfél egyáltalán nem kicsi táborán, és hogy eljuss a foglyokat rejtő bunkerig. Az északkeleti (NE) barlangon keresztül hátba támadhatod a parton várakozó zsoldosokat, majd miután a helikopteres erősítéssel is végeztél, a dombtetőn lévő házból emeld el azt a kódkártyát, amivel a barlang szájában található ajtó nyitható. Az első elágazásnál jobbra indulva átfuthatsz a szivattyútermen, majd miután kiment a világítás, egy liftet kell keresned. Ezt a balra induló elágazásban leled, ám mivel a világítással együtt az áram is elszállt - először a pótgenerátort kell lokalizálnod. A felfelé futó járaton indulva hamar megleled a generátortermet, amit a pár védőőrszem likvidálása után bekapcsolt állásba pöccintve máris visszatérhetsz a már működő lifthez. Fent már csupán annyi dolgod maradt, hogy kisétálj a kijáraton.

6. Treehouse

Indulj el a jobb oldali folyosó irányában - majd miután átfutottál a két szobán -, egy ajtón keresztül a kertbe jutsz. Innen a fák tetején található bunkereket választva is megközelítheted a szemközti kutatóközpontot, vagy akár a talajon közlekedő dzsippel hajthatod végre mindezt. Arra azonban készülj fel, hogy mint a Krieger vállalat tulajdonai, erősen védve lesznek a betolakodóktól, hogy a génkezelt állatokról már ne is szóljak… A liánhidakon elindulva szedd le szépen sorban a szomszédos magaslatokon székelő őrszemeket, majd az első elágazásnál balra indulva, a gépágyú után a középső lifthez jutsz. Ereszkedj le a földszintre, majd keleti (E) irányban elindulva keresd meg a barlang mögötti leszakadt platformot. Az ehhez kapcsolódó híd a kutatóközponti épület előcsarnokába vezet, ahonnan a jobbra nyíló ajtón juthatsz be.

TUDTAD-E?

A Far Cry három és fél éves fejlesztésének megkezdése előtt project X-Isle néven egy technológiai demonstrációnak indult.

Pár elszabadult lény rakoncátlankodik a bal oldali ajtó mögött, ám miután megkínáltad őket egy-két gránáttal, máris megtalálhatod a halott tudóst és a kódkártyáját - amivel többek között a rögtön egyenesen nyíló szoba ajtaját is kikódolhatod. A benti kapcsolóval a bunkerbe vezető utat akadálytalaníthatod, majd a lefelé vezető lépcső mögötti területeket fedezheted fel. Doyle közben értesít, hogy a radarok lokalizációjának köszönhetően a követőid sem maradnak el - úgyhogy a további szörnyinvázióra már most

felkészülhetsz. A parkolóban egy teherautóra pattanva máris elindulhatsz a hegynek felfelé tartó ösvényen, ami egy leszállópálya melletti kis táborba vezet. Nyergelj át a dzsipre, és közelítsd meg vele a bunkert. Félúton egy jobbra vezető leágazásra lehetsz figyelmes, itt - a lőállás kilövése után - , egy hídon hajthatsz tovább.

A szerpentin egy dombtetőre visz, ahol a romok között robbanóanyagot, valamint egészségügyi felszereléseket is találhatsz. A falról nyíló létra segítségével a toronyban búvó rakétavetőst teheted ártalmatlanná, a célod azonban a romok mögötti hídon történő átkelés lesz. Miután az erősséget is megtisztítottad, helyezd az erőd falára a robbanóanyagodat, és húzódj fedezékbe. Az út szabad - bent csupán már csak rendet kell csinálnod, és a jobbra nyíló bunkerbejáratnál használnod a kódkártyádat. A kisteremből nyíló ajtó pedig Valerie feltételezett fogva tartóihoz vezet…

7. Bunker

…ne, ha Doyle nem közölné veled, hogy kliensedet másik telephelyre deportálják. Azt már meg sem kell említenie, hogy az egész bunker a Te érkezésedet várja - de hát annyira felpaprikáztak már az idáig történő utad során, hogy meg sem fog kottyanni egy kis túlerő… Liftezz le az alsó szintre, majd a szobából a lenti lépcsőn keresztül távozz. Töltsd fel a készleteidet a szekrénysornál, majd lépj át a laborba. Az őröket és laboránsokat likvidálva az ajtón keresztül egy lépcsőfordulóhoz érsz, aminek alján újabb lépcsőfokoknál juthatsz tovább.
duplaajtók közül válaszd a jobb oldalit, mert mögötte igazi finomságok lapulnak. Amint teletömted a zsebeidet, menj vissza a szobába, és a bal oldali ajtón keresztül lépj át az épület következő szárnyába. Az őröket és szörnyeket természetesen lődd, ahol éred, ám a ketrecben lévők kiengedése előtt is jobb, ha ártalmatlanítod őket. Jobbra távozz a szobából, míg a viszonylag lineáris folyosók után újra ki nem érsz a szabadba. Az ellenfelek megpörkölése után az egyetlen kijáraton távozz, ami rövid folyosóbarangolás után egy lőállásba torkollik.

Pumpáld fel magad a létező összes földi jóval, és lépj át a következő terembe, ahol a balra felívelő lépcső tetején a lent tartózkodó lények ketreceit nyithatod ki. Miután lent elszabadult a pokol, lépdelj le méltóságteljesen a fegyvereddel, és vágj egy kis rendet a két harcoló fél között. A fémszínű hangárajtó mögött további ellenfelek várnak, ám miután felszedegetted az elhajított töltényeket is, az oldalsó lépcsőfokokon feljuthatsz az épület kijáratát jelentő ajtóhoz. A dombtetőn épp elcsíped Valerie szállítóhelikopterét, és egy kis közjátéknak köszönhetően immáron kettesben értek földet. Az újságíróról kiderül, hogy CIA ügynök, és Doyle személyében egy szép kis beszervező akció szenvedő alanya lettél. A cél: megállítani az őrült, génkísérletekkel foglalkozó tudóst.

8. Steam

Az éj leple alatt először is egy éjjellátó távcsőre lesz szükséged, aminek keresését déli (S) irányban kezdheted meg. A mutáns lények persze nem lesznek restek, azonnal megérzik a jelenlétedet, és olyan hamar előtted teremnek, amilyen hamar ezt rugóizmaik engedik. Az időközben megérkező hadimotorcsónakot felhasználva köss ki a következő öbölben, majd innen délnyugatnak (SW) indulva vedd be a lőállást a domb tetején. A keresett bázist a kijelölt csapáson haladva lelheted meg - ám jó pár tölténybe és emberéletbe fog kerülni, hogy bevegyed. A második őrháznál megleled az éjjellátó szemüveget, így hamar kiszúrhatod, hogy jobb kéz felé egy terepjáró parkol, amivel az egyetlen továbbvezető úton elhagyva az őrhelyet a dzsungel mélyébe vetheted magad. Pár szörny levadászása után elhaladsz egy part mellett (a hajót és legénységét tedd hidegre), majd balra fordulva egy farönk vet véget utazásodnak. Lent egy parkoló dzsip és legénysége vár - a túlparton pedig egy barátságtalan őrkunyhó. A folyó túlsó oldalán folytatódik a szerpentin a gőzgyár felé, úgyhogy csak a lőállások előtt kell ügyesen

Földön, vízen, levegőben

A játékban különböző járművek segítségeit is igénybe vehetjük - ezáltal könnyebben boldogulhatunk a dzsungel, közel sem problémamentes környezetében. Most nézzük ezen járművek tulajdonságait:

HMMV: A négykerék meghajtásos katonai szállítóeszköz a legmasszívabb földi jármű - gépfegyverrel és rakétavetővel egyaránt felszerelve -, viszont súlyának és zömökségének köszönhetően nem csupán jól alkalmazkodik a harci helyzetekhez, de sebességéből is sokat veszít.

Buggy: A homokfutó már viszonylag gyorsabb a katonai társánál, viszont jóval kevésbé páncélozott, és a géppuskaálláson kívül mást nem találhatunk rajta. Ideális a gyors menekülésekhez.

Gumicsónak: A narancssárga motoros gumicsónak a legvédtelenebb vízi jármű a játékban, hiszen fegyver nélkül csupán a saját ügyességeden múlik, hogy mennyire tudsz eligazodni az ellenfelek keresztüzében. Ellenszolgáltatásul viszont

Motorcsónak: A fémből készült vízisikló már kicsit erősebb, mint gumiból készült társa - fel is van szerelve mindenféle fegyverrel. Ellenében viszont lassan gyorsul, és sokkal lomhábban reagál a hirtelen kanyarmozdulatokra.

Sárkányrepülő: A lebegőben sikló repülő a leghalkabb, és legvédtelenebb jármű. Igazából a nagy távolságok gyors megtételére ideális - viszont a védekezésről neked kell gondoskodnod, saját lőfegyvereddel. Irányítása a repülőékhez hasonlatos: a lefelé iránnyal kormányozhatod felfelé, míg a felfele irányt használva csökkentheted a repülési magasságot.

halk, és rendkívül fürge - rendkívül jól reagál a hirtelen, és éles mozdulatokra.

Még egy megjegyzés: a járművek irányítása közben az F1 billentyűvel válthatsz külső nézetbe - ilyenkor az egérrel körbekörbe nézhetsz, és nem a fegyvert irányítod, mint ahogy azt alapesetben tennéd. Az X billentyűvel pedig helyet változtathatsz a járművekben, így a dzsipben például az anyósülésre ülve a saját fegyvereddel is ülhetsz, illetve használhatod a távcsövedet.

fedezékbe húzódnod, hogy ne legyen nagyobb baj.

Az út vége egy táborhelybe torkollik, ahol egy újabb terepjáró, és a gyár felé vezető út található. A bejutás természetesen nem lesz gyerekjáték, hiszen fokozott védelem alatt áll az objektum, de a 300 ezer liter segíteni fog! Az előbbi mondat magyarra fordítva annyit tesz, hogy a terepjáróra pattanva vezess szépen végig a víz menti úton, majd felfelé fordulva a domboldalba, állj meg a bejárat előtt. Itt lefelé lépcsőzve megküzdhetsz a gyár védőivel és az egyik munkástól meg is szerezheted a Doyle számára értékes tervrajzokat. Ezek segítségével fog végigkoordinálni téged a belső tereken, amit máris elkezdhetsz felderíteni, ha a domb tetején lévő lépcsőn belépsz a gyár területére.

9. Regulator

A hangárból az oldalsó ajtón kijutva jobb oldalon egy őrbódéra lehetsz figyelmes. Lődd ki a belőle előbúvó zsoldosokat, majd ezen az oldalon maradva a konténerek között rejtőzködőket is. Nyugatnak tartva, a hegyoldalban egy járőröző csapattal futhatsz össze, ám a történetmesélés helyett dúdolj inkább altatót nekik. Az épület víz felé néző oldalán egy drótkötélen függő ülésre lehetsz figyelmes, ami a tó közepi szigetre juttat. A balra eső bejáratnál strázsáló gépfegyveres ártalmatlanítása után, lépcsőzz fel az erőd tetejére, majd mássz fel a magaslesre, a létra segítségével. A korláton átugorva egy újabb beleülős szerkezettel szembesülhetsz, ami a szemközti generátorházhoz juttathat el. Innen már csak a domboldalon kell felszaladnod, és benyitnod a szerviz ajtón.

A hangárban a fegyvereseken kívül jó pár rakodómunkással is el kell bánni, majd a szemközti ajtó mögötti termen átfutva vedd fel a kódkártyát az onnan balra nyíló ajtó mögül. Innen jobbra nyílik a továbbjutást jelentő ajtó, ami mögött szintén jobbra egy újabb terem rejtezik. Az üvegablakok mögött felveheted a második kódkártyát, amivel a lenti lépcsősor alatti folyosón nyithatod ki az első ajtót. Miután bent elforgattad a csapot, térj vissza a termen keresztül a szűk járatba, és zárd el a gőzt az orrod előtt lévő csappal. Balra egy lépcsősor vezet felfelé - innen a harmadik kódkártyát emelheted el. Visszatérve a szűk folyosóra, egyenesen elindulva máris szembetalálkozhatsz a második kódkártyát igénylő ajtóval, ami mögött egy újabb szelep lapul. Miután ezt is megtekerted, térj vissza a folyosóra, és annak következő ajtaja mögött zárd el a harmadik, s egyben utolsó gőzszabályozó csapot.

Most, hogy szabad az út az épületben, szaladj ki a balról nyíló ajtó utáni folyosón, majd készíts be valami csípős fegyvereccskét, mert megismerkedhetsz a fogadóbizottság pajzsos osztagával. Nem hiába került annyi poroltó a falra - ezeket pontosan becélozva frenetikus sikert arathatsz a temetkezési vállalkozók körében. Indulj el szépen felfelé a körfolyosón, majd miután fent a generátorokat az OFF gomb segítségével kiiktattad, lépj ki az udvarra, és keresd meg a szellőzőrendszert. Persze előtte még át kell hámoznod magad a fogadásodra küldött csapatokon, és a kert túloldalán el kell bújni a szellőzőcsatornába. A tervbe azonban "apró" hiba csúszik - a mutáns szörnyek áthúzzák Valerie számításait, úgyhogy a következő küldetésed nem a várakozás, hanem a gerillaakció lesz.

10. Control

Juss ki a szellőzőrendszerből (a vízből nyíló létrán keresztül), majd a folyosón lévő leszámolás után a szemközti csövek melletti létrán mássz egy szinttel lejjebb. A szellőzőrendszer rácsát kiiktatva a balra nyíló ajtó után egy szelepet kell elzárnod a csap segítségével, hogy visszamászva és északi (N) irányban elindulva továbbhaladhass a komplexumban. A tudósok elhallgattatása után az első jobb oldali szellőzőrendszerbe mászva egy csaptelepet kell majd keresned a rácsok túlsó oldalán - ehhez fel kell majd létráznod, és kapaszkodnod a legmagasabb szintre. Visszafelé ugyanezen az úton juthatsz, csak az időközben megjelent mutánsokra kell majd figyelmet fordítanod. A folyosón azonban még mindig nem tudsz továbbhaladni a függőlegesen lefelé csapó gőztől, így mássz át a szemközti falba épített szellőzőrendszerbe, és csússz kis annak első végpontján. Az örökkel lezámolva egy újabb szellőzőrendszerbe vezet utad, ami egy újabb terembe és újabb örökbe torkollik. A szoba végi liftnél még egy szintet lejjebb süllyedhetsz, és újból felveheted a harcot a mutáns szörnyekkel.

TUDTAD-E?

Cabatu szigete nem légből kapott névkreáció - a hely, valóban létezik, Polinézia része.

Kiegészítők

Zseblámpa: Belevilágítva a sötétben bujkáló ellenfelek szemébe rövid ideig helyzeti fölénybe kerülhetsz feletted, de a sötét helyek megvilágosításában is legalább ennyire hasznos társad lehet.

Termosztatikus szemüveg: A hő érzékelős megjelenítésének köszönhetően minden mozgó, és élő organizmust rikító színben mutat majd a kijelző lencsén.

Rádió: Az egyetlen kapcsolattartási eszközöd Doyle-lal, aki végigkalauzol majd az egész játékon - és segít az adott missziókban a megoldandó ügyeket hamar lezongorázni.

Robbanóanyag: Az időzített bombákat a kijelölt helyen felhasználva kirobbanó sikerben lehet részed - csak arra ügyelj, hogy időben elsprintelj a helyszínről.

Távcső: A mikrofonnal felszerelt távolbalátó nem csupán 24-szeres nagyítással rendelkezik, de miután belokalizált egy mozgó célpontot (értsd: ellenséget), a térképen is viszontláthatod mozgását.

Kódkártya: Néhány helyszín, illetve elzárt területet véd az a bizonyos ajtó, amely csak kódkártyákkal nyitható. Ezeket általában nem messze a rendeltetési helyüktől egy eldugott szobában, vagy az adott személyeknél találod.

Az egyenesen nyíló ajtó mögötti folyosórendszer egy laborba vezet, ahol a szkafanderes ürgékkel leszámolva szaladj át az innen nyíló terembe. A balra ívelő lépcső után egy ajtón távozhatsz, ami a konyha felé vezető folyosóhoz vezet. A lőállásban tartózkodókat eltávolítva a szörnyinvázióval kell szembenézned, főleg mivel egy rakétázó főmutáns is tiszteletét teszi a folyosó végi bejáróná. A jobbra nyíló konyhában további őrszemek várják megérkezésed, majd az innen nyíló mellékhelyiségen keresztül tovább barangolhatsz a pincében. Az ajtóhoz érkezve töltsd fel a fegyvered, mert a benti mutánsok legyőzéséhez elengedhetetlen lesz a teli tölténytár. A szellőzőből északi (N) irányban üssz tovább, majd a terembe kiérve ismételten egy kis reflexgyakorlat következik a megjelent szörnyek segítségével. Kijutni a földszinten lévő ajtón keresztül tudsz.

11. Rebellion

A folyosó utáni szobából a szabadba vezet az utad, ahol bizony alaposan fel kell kötnöd azt a bizonyos fehérneműt, hiszen a mutálódott fenevadak agresszívebbek, mint valaha. Az egyik őrtoronyba felkapaszkodva kicsit könnyebben átláthatod a terepet, majd miután megtisztítottad az épület előterét, merészkedj ki a hegyekbe vezető útra. Jobb kéz felé egy barlangbejáratra lehetsz figyelmes, ahonnan egy lépcső vezet majd a hegyoldal tetejére. Innen az északkeleti (NE) csapáson továbbhaladva egy sárkányrepülőhöz érkezhetsz. Bal kéz felé libegj be a jobbra nyíló szoros felett, és a híd után tedd le az alkalmi útitársad a terepjáró mellé. Járművet váltva, kezdj el végigszáguldozni az úton, az ellenfelekre és az eléd kerülő akadályokra különösen ügyelve, majd mikor eléd kerül a világítótorony képe, balra indulj az elágazásnál. A parton végighajtva kanyarodj rá a balra nyíló útra, ahonnan hajts végig a hídon keresztül, egészen a dombtetei úttorlaszig. A mögöttes lőállásokból szedd le a benne rejtőzködőket, majd gyalogszerrel kelj át a hídon. A toronyból egy rakétavetővel gazdagodhatsz, amivel a célépület előtt állomásozó osztagot ritkíthatod meg. A bal kéz felé eső melléképületből megpakolhatod magad a legszükségesebb fegyverekkel és kiegészítőkkel, majd utána az egyik kis ajtón hatolhatsz be az épületbe.

12. Archive

A termálszemüveget felcsatolva lépj át a szemközti ajtón, mert a génkísérletek újabb tanúbizonyságaként a láthatatlan ellenfelek garmadája köszönt. Miután a piros gomb segítségével kinyitottad a szemközti ajtót, át kell haladnod a laboron, majd a középső üvegburát kilőve, ess le az alattad található víztartályba. A termosztatikus szemüveg segítségével lokalizáld be a két, szabad szemmel nem látható ellenfelet, majd görgesd arrébb a vízben lebegő hordókat. A raklap alatti résen a vízbe pottyanva egy alagútrendszeren úszhatsz át a soron következő helyiségbe, ahol kikapcsolva a biztonsági berendezést, az eddig elzárt területek felé veheted az irányt. A helyiségből továbbhaladva ismét a termosztatikus szemüveg segítségéhez kell folyamodnod, majd a már ismert terembe visszatérve a balra található, Level 3 feliratú ajtón kimenned. A lift segítségével a második szintre juthatsz, ahonnan a folyosók egy nagyobb terembe vezetnek. Ennek előterében egy kisebb osztaggal gyülhet meg a bajod, majd a túlsó vége felé véve az irányt figyelj a dobozok között megbúvó egységekre. A kijárat feletti hídon egy rakétavetővel felszerelt zsoldos vár, akitől a sárga kódkártyát elvéve a helyiség egyetlen oldalajtaján távozhatsz.

Az első szintre érve kapcsold be újra a termálszemüveget, hiszen az újratámadó láthatatlan alakokat csak így hatástalaníthatod. A folyosóról balra nyíló beugróból 2 figurát is meglephetsz, majd bevárva a harmadikat, teljesen tisztává varázsolhatod a terepet. Az Exit feliratú ajtó alatt juthatsz ki a szabadba, ahol a csapatszállító helikoptert bevárva az elhallgattatásodra küldött osztaggal veheted fel a harcot. A targonca irányában haladva, pattanj fel a hasznos kis járműre, és az ösvényen végigkocsikázva juss el a főépület bejáratához. Az időközben észrevett ellenfeleket nyugodtan tedd ártalmatlanná, és az óriási vaskapunál lépj be a hangárba. Az egyik sarok felé indulva kezd el kifilézni a rád váró hadsereget, majd a bejárattól jobb kéz irányában fekvő konténerek felé orientálódj. A fal előtt lógó doboz tartóláncait átlőve beomlaszthatod az alatta lévő rácsos talajt, így az ott lévő szellőzőcsatornán keresztül távozhatsz a hangárból.

Az elágazásnál egyenesen kússz tovább, míg a túloldalon a lift segítségével ereszkedhetsz alá a hűtőbe.

13. Cooler

Valerie nyomában maradva akár balra, akár jobbra szállsz ki a liftből, mindenképpen egy

kétméteres hústoronyba ütközöl. Ebből hamar kiszámolható, hogy kettő darab lesz belőlük. Miután végeztél velük, a szellőzőrendszerbe bekúszva a szomszédos terembe mászhatsz át - csak előtte kapcsold be a termálszemüveged. A láthatatlan ellenfelek legyűrése után az oldalsó ajtó mögötti folyosón tégy rendet, ahol balra indulva egy sárga kódkártyára akadhatsz. Ezzel visszatérve a terembe, jobb kéz felé, a zárt ajtónál távozhatsz. A láthatatlan lények újabb inváziója után haladj egyenesen a folyosón, majd a balra tartó sarok után készítsd be a legtáposabb fegyvered. Az ugráló mutánsok legyőzése után a szemközti ajtó egy lépcsőfordulóba vezet, ahol rögtön balra fordulva, nyiss be az archívumba vezető folyosóra. Ennek végében jobbra fordulva fuss be a szobába, majd a lépcsőzés után szintén jobbra, szaladj át a folyosón. Az elárasztott terem mögötti lépcsőzés után, balra fordulva nyomd meg a piros gombot a falon, amivel a szemközti kijárattól balra lévő lifthez vezető folyosó ajtaját nyithatod. A termálszemüveget bekapcsolva hámozd át magad a megjelenő szörnyeken, majd a liftet használva, ereszkedj rá a mínusz harmadik szintre. Az óriási hangárból balra próbálj meg orientálódni, és a biztonsági szobába érve nyomd meg az óriási

gombot a falon. A hátsó folyosókról fuss fel a lépcsőn, majd az óriásterem felé fordulva szedd le az összes mutánst, és járőrt. Lépcsőzz le az oldalsó lejárók segítségével, és a hátsó részben lévő konzolok melletti csap segítségével áraszd el a termet vízzel. A víz felszínén maradva pislogj egy kicsit felfelé is, hiszen a szellőzőjáratot megpillantva, arra vezet majd következő utad. A szűk járatból egy vízzel teli folyosóba pottyanhatsz, ahonnan a jobbra nyíló szobában Valerie nyomára bukkansz. Likvidáld a szobában található lényeket, majd Doyle segítségével távozzatok a komplexumból.

14. Boat

Kövesd a térképen található nyilat a szárazföld felé, majd miután kiköttöttél a stégnél, verd szét az alkalmi táborban székelőket. Vedd fel a robbanóanyagokat a sátorból, és az úton elindulva juss el a part menti házikóig. Itt fogj magadnak egy őrcsónakot, és a szemközti partig elhajózva fuss fel annak domboldalára. A harmadik barakkból egy terepjáróval távozhatsz, ami az út végi kommunikációs toronyba torkollik. Helyezd el az első robbanószerkezetedet az alagsorában található tartóoszlopra, majd siess ki az épületből. A terepjáróval továbbhaladva, farolj le a tengerpartra, és a kikészített motorcsónakot használva evickélj át a túlpartra. A hegyoldalban felbandukolva hamar meglelheted a második tornyot is, amit felrobbantva csupán csak egyetlen marad már hátra, amit a mellékelt sárkányrepülővel közelíthetsz meg. Az ösvény tetejéről beláthatod az elterülő völgyet, ahol a katonai felkészültség legnagyobb fokával szembesülhetsz. Csatolj fel egy erős fegyvert, és vesd bele magad a tábor zajos hétköznapjaiba. Persze elsősorban a bal kéz felé vezető ösvényt kell keresned, amivel a harmadik kommunikációs torony pilléreihez érkezel. A felrobbantása után azonban mégsem szűnik meg teljesen a jel - Doyle hamar kideríti, hogy van még egy mobil adó a környéken. Ezt kell tehát megkeresned és megsemmisítened, amit a terepjáróba huppanva a balra induló elágazáson tehetsz meg. Kisvártatva feltűnik a hajó, ami ugyan be van védve rendesen, Neked mégis el kell majd súlyleysztened. A hegytetőn már vár az innen továbbvivő eszköz, a sárkányrepülő, úgyhogy célozd be a fedélzetet, és szállj át oda. A kapitányi hídon megtalálhatod az utolsó adag robbanószert, valamint egy rakétavetőt - ezeket felvéve irány a hajó hátsó része, ahol telepítve a detonátort, 25 másodperced marad, hogy a hajó elejébe sprintelj. Miután kettétört a hajótest, várd meg a megjelenő helikoptert, majd a hajó tetején befészkelve magad az egyik rúd fedezékéből addig lődd, amíg el nem sunnyog szégyenében.

15. Catacombs

Doyle egy szigetre szállítmányoz Téged, ahol egyenesen elindulva máris izzíthatod valamelyik fegyveredet, hiszen a katlanban elég komoly matekkorrepetálás folyik…
A célod a keleti (E) irányban fekvő ősi templom bejáratának felfedezése, amihez jó pár skulót el kell majd lőnöd. Rossz hír: a templom bejáratának kinyitásához robbanószerkezetre lesz szükség, amit délre (S) indulva, egy katonai táborban találhatsz meg. Szerencsére visszafelé már nem kell gyalogszerrel menned, mert a homokfutó segítségével pillanatok alatt ott teremhetsz a templom bejárata előtt. Miután sikerült a robbantás, csatold fel a termálszemüvegedet, és lépj be a szentélybe. A központi terembe beszakadó lényeket likvidálva keleti (E) irányban haladj tovább, majd miután a rakétázó monstrumot is a túlvilágra küldted, lődd szét a zöld füstöt eregető palac-

Lőfegyverek

Jungle Falcon: A kézifegyver az első lőfegyvered, ami a kezed ügyébe akad majd - ehhez mérten nyílván jobb, mint a csavarkulcs, de a többiekhez képest nagyon gyenge. Eleinte sokat használod majd, és jó pár töltényt elfogyaszt, mire kikészítesz egy ellenfelet vele.

Jack Hammer Shotgun: Avagy a vadászpuska némileg modernizált változata. Sorozatban is lehet lőni vele, de erőssége az egy golyó, nagy hatás életfilozófiában teljesedik ki.

P90 SMG: A személyes kedvencem. A teljesen automata fegyver halk, és ugyanakkor iszonyat hatékony is. Mivel nagyon kicsi a szóródása, igen pontosan és gyorsan eliminálhatod vele a célpontokat.

MP5 SMG: Némileg kisebb tűzerejű, mint a P90-es, viszont a beépített hangtompítójával szinte nesztelenül használható.
A célzó pöcök még inkább segíti az ellenfelekre hangolódást…

M4 Carbine: Az abszolút középkategória. Se nem túl lassú, se nem gyenge, viszont messze van a legjobbtól. Én sokat használtam, mert megfelelő a lőszerellátása, és megbízható fegyvernek tartottam.

AG36 Assault Rifle: Elérkeztünk lassan a csúcskategóriás fegyverekhez, hiszen az AG36 már beépített távcsővel is rendelkezik - távolabbra is könnyítve ezzel a használatát. A nagy szóródási arány miatt azonban némileg ódzkodtam tőle.

AW50 Sniper Rifle: Az akár 18-szoros távolságra is látó távcsöves puska egyetlen hátránya, hogy túlságosan is nagy remegést produkál a célzásnál. De ezt ellensúlyozandó, egy lövéssel leteríti a becélzott ellenfeket.

OICW Advanced Assault Riffle: A Lola T, az aduász, avagy a jollyjoker. Extra zoom, nagy hatótávolság, extra hatékonyság - mi kell még?

M249 SAW MG: A gépfegyver legtipikusabb példája - nehézbombázók és egyéb vaskos tárgyak kicsinálására. Személy szerint nehézkesnek, és nem túl nagy hatótávolságúnak tartottam, de ettől még másnak bejöhet.

Rocket Launcher: A rakétavető. Közel, távol - neki oly mindegy, csak ne légy a hatósugarában, mert legalább annyira megbánod, mint az ellenfél… Ahol robban, ott kő kövön nem marad. Legalább 4 embert magával visz egyszerre.

Gránátok

Frag Grenades: A kézigránát a viszonylag rövid hatótávolsága miatt csak folyosók sarkaiban és fák mögötti kidobásokra alkalmazható - de ezekre viszont tökéletes.

Flashbang Grenades: Avagy a villanógránát. A vakító fényének köszönhetően a megzavart ellenfelek jó pár másodpercig csak után pislognak majd maguk elé, így jóval nagyobb eséllyel veheted fel a harcot ellenük, mint előtte.

Smoke Grenades: A füstgránát kellő anyagot termel, hogy elrejtőzve benne akár az orruk elől is lepuffantsd az ellenfeleidet. Viszonylag elég korrekt ideig hat - így hát kisebb csoportok ellen ideális.

kokat a következő teremből. Utána egy újabb szobába érkezel, ahonnan a láthatatlan emberek legyőzése után a keleti (E) sarokban lévő ajtón keresztül távozhatsz. A szkafanderesekre megleckéztetve a túlsó oldali ajtón léphetsz ki a folyosóra, melyről a szemközti részre pillantva egy őrült mutánsra lehetsz figyelmes. Utána löve már konstatálhatod is a halál beálltának időpontját, majd a mögötte lévő folyosóról az észak (N) felé nyíló ösvényen távozz. A szobában a lépcső tetején találhatod meg a személyi asszisztenst, plusz némi robbanóanyagot, amivel ugyanarra távozz, amerről jöttél. Az elágazó folyosóig visszagyalogolva válaszd a jobb oldali irányt, ahol a robbanószert a kijelölt kötörmelékekre helyezve utat robbanthatsz magadnak a szabadba.

16. River

A hajószerzés létfontosságúnak bizonyul a folyó eme szakaszán - úgyhogy hirtelen felindulásból tedd is el láb alól a kijáratnál ácsingózó őröket, majd az innen induló ösvényen lefelé indulva közelítsd meg a hajókikötő állomást. A motorcsónakot felnyergelve kezdj őrült vágtázásba a hullámokon, egészen addig, amíg egy pontonhíd nem zárja el a továbbjutást előled. Ekkor köss ki a parton, majd válts át egy négykerekűre, és kövesd az ösvény útját a folyó mentjén. Kisvártatva egy parkoló csónakra lehetsz figyelmes - ezt elkötve újra belevetheted magad az élvezetekbe, és kicsit hancúrozhatsz a vizeken. Ezt persze megint nem teheted meg korlátok nélkül, hiszen nem elég, hogy egy helikopter pofátlankodik a horizontba, a folyó végpontjánál még egy leszállt repülőgép és egy táborhely is utadat állja. Köss ki tehát a csónakkal, majd az ösvények felé indulva egy apró tisztáson tisztítsd meg a cipőd talpát a ráragadt kommandósoktól. A romok lábánál a megtévedt Crowe holttesténél egy, a génkísérletek helyszínére vonatkozó térképet találhatsz, a fent parkoló teherautó platójánál pedig a PDA-ból kinyerhető információkat töltheted fel Doyle részére.

17. Swamp

A mocsár felé véve az irányt, tarold le a kihelyezett bázisra vezényelt zsoldosokat, majd a terepjáróra pattanva Valerie segítségével távozz a helyszínről. Manufaktúrában történő munkamegosztásotoknak köszönhetően Val vezetni, Te pedig harcolni fogsz - így hát fordítsd is meg gyorsan a géppuskaállást, és kezdd el megvédeni a hátsótokat a nyomotokba eredő ellenfelektől. Miután átkocsikáztátok a fél világot, a mocsár közepén megállva Doyle útmutatásainak megfelelően célozzátok be a nyugatra (W) induló utat, amiről jobbra letérve a robbanóanyag nyomába eredhettek. Miután megtisztítottad az épületek előterét, a bal oldali házba lépve fuss fel a

másodikra, ahol Valerie segítségével a számítógépes rendszerbe nyerhettek bebocsátást. Kövesd az ambiciózus titkos ügynökét a szemközti épületbe, ahol a robbanóanyag keresése érdekében ketté kell válnotok. Míg Valerie a technikai hátteret teremti meg a továbbjutáshoz - Neked marad a kétkezi munka. Nyugatnak (W) tartva lépj be a hátsó épületbe, aminek legutolsó szobájában egy kódkártyát találhatsz az egyik íróasztalon. Ennek segítségével nyugatnak (W) tartva juss ki az épületből, és fuss át a szemközti parancsnokságra. A kódkártyával nyisd ki az ajtót, majd a lépcsőn felrohanva vedd fel a robbanóanyagot. Most Valerie-hez visszarohanva együtt menjetek a rácsos kapuhoz, ahonnan a komplexum egy eddig fel nem fedezett részébe értek. A magaslesből kilőheted a szemközti állásban búvókat, majd a balra fekvő kantinba (Canteen) lépve, az északi (N) részén hagyhatod el az utolsó barakk irányában. Innen jobb kéz felé tartva, a helyiség garázsába jutsz, ahol a targoncát elkötve máris becélozhatod az út végi gyár épületét.

18. Factory

Doyle nem éppen szívhez szóló üzeneteket küld az adóvevőn, hiszen nem elég, hogy egy nukleáris töltettel rohangálsz, még holmi szérumokat, meg ellenszereket és mutánsfertőzéseket emleget… A híd túloldalán lévőket ártalmatlanítva hívd fel a teherliftet, hogy Valerie és a targonca lesüllyedhessen Veled együtt az alagsorba. A hangárban együttes erővel támad Rád a tudósok és kommandósok hada - így jobbra fellépcsőzve, a magaslatról könnyebben beláthatod a terepet. A fenti rácsokon keresztül egy kis szervizajtón átjuthatsz a szemközti terembe, ahonnan a kinyithatod az eddig elzárt hangárajtót. Valerie már jön is a hasadóanyaggal, Neked pedig már csak egy ajtót kell kinyitnod, hogy elérd a célodat. Lődd le az őröket és tudósokat, majd az utolsó ajtónál lévő panel segítségével bejuthattok a szé-

rumokat rejtő szobába. Az ellenszerekkel beoltva magatokat, kövesd Valerie-t a folyosókon keresztül a targoncáig, majd állj be sündisznó pozícióba, és védd meg a főnökaszonyt a szemből érkező támadókkal szemben. Miután a bomba élesítése sikerült, már csak el kell pucolnod az épületből, amit a szemközti falnál jobbra nyíló ajtón keresztül tehetsz meg. A majdani elágazásnál jobbra haladva a teherlift segítségével szintezhetsz fel a kijáratot jelentő ajtó irányában.

19. Dam

Az örömöd azonban csak félig lehet teljes, hiszen miután elpusztítottad az egyik Kriegertelepet, egy helikopteren észmélsz - magával a tudóssal egyetemben. Bepillantást nyerve az elvont tudós jövőképébe, egy olyan világot láthatsz, ahol a mutáns szörnyek uralmuk alatt tartanak egy elkerített területet, s mindent elpusztítanak, ami csak a szemük elé kerül. Kriegernek köszönhetően most épp Te kerülsz a szemük elé - a helikopterből ugyanis kihajítanak, és egy szál karabélylyal a ke-

TUDTAD-E?

Nem maradunk Far Cry nélkül a továbbiakban sem, hiszen a játék fejlesztésének utolsó stádiumában nyilatkozó készítők szerint már tervezés alatt áll a Far Cry második része...

zedben a végzetedbe küldenek. A feladat tehát koránt sem sétagalopp: túljutni az emberevők dzsungelén, és megközelíteni a tudós laboratóriumát.

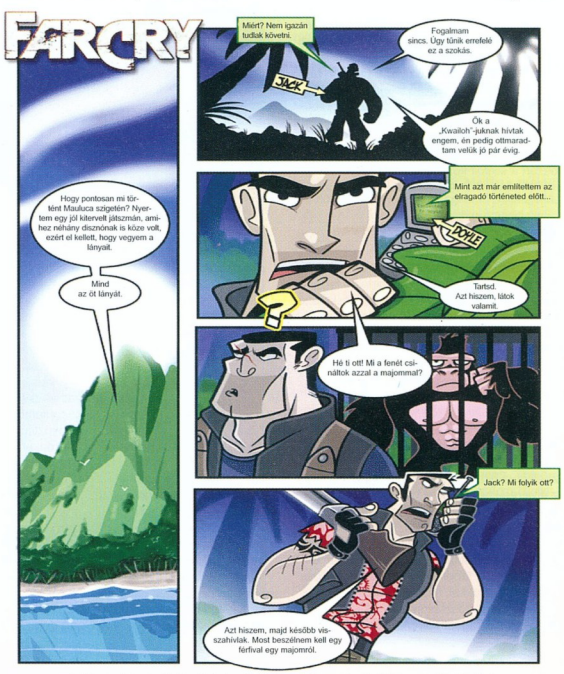
Kapd fel a gépfegyvert, majd a vízesésbe rohanva, vesd magad az alattad elterülő tavacskába. A felszínre úszva evickélj ki a partra, majd jobb kéz irányában orientálódva kutakodj egy kicsit a parton. A halott katona mellől egy gépfegyver kerül elő, majd a hegyoldal mögé kerülve hamarosan megpillanthatod továbbjutásod zálogát: egy helikoptert. Az elrepülés gondolata csak egy ábránd, hiszen csupán egy roncsot találsz, viszont a benne található gépágyúkkal hamar megtisztíthatod a körülötted ólálkodó szörnyeket. A szemközti partszakasz felé közelítve, fuss fel a domboldalon, majd a kapu utáni balra található épületben tankold fel magad. A kódkártyát a kijáratnál használva, már csak a homokfutóba kell pattannod, és megközelítenod a Krieger vulkanikus laborját. A híd után balra tartva hamarosan zsákutcához érkezel - már legalábbis ami a homokfutót illeti -, úgyhogy gyalogszerrel kell tovább folytatnod az utad. A kidőlt farönkön átkelve északkeleti (NE) irányba haladva egy kisebb résre lehetsz figyelmes, a domb tetői és szemközti hegyoldalak között. Egy sprintet kivágva hamar a túlparton teremhetsz a körül elrugaszkodva, majd az útra letérve, óvatosan cserkészd be a labor előtti őrjáratot. A bunkerből feltankolva a készleteidet, vesd rá magad a gépágyúra, és sózz oda a hegyoldalban utánad eredőknek. A szerpentin tetején már csupán csak a bejárati ajtó előtti őrt kell semlegesítened, és beléphetsz Krieger szentélyébe.

20. Volcano

Mielőtt belépnél a szemközti ajtón, dőlj hátra kényelmesen, végy egy nagy levegőt, és pakold teli a hátizsákod mindenféle földi jóval, a szemközti ajtótól balra eső apró spájzból. Miután végrehajtottad a szertartást, egy jó erős fegyverrel felszerelkezve beléphetsz a szemközti terembe. Az oszlopokat aktívan kihasználva védekezz a Rád záduló lövedékhalmaz elől, miközben nem sajnálva az ellenfeleidet, Te is mutasd meg nekik milyen fából faragtak, és költsd rájuk az összes töltényhüvelyeidet. Miután megtisztítottad a termet, a szemközti ajtón keresztül távozhatsz, hogy végre összefuss Krieger-rel és leszámolj vele.
A harc nem lesz túlságosan bonyolult, mindössze a négy védőjével kell dűlőre jutnod, hogy minden figyelmedet a mesterre szentelhesd. Miután pár sorozatot belelőttél, érdekes titkokra derül fény - többek között Krieger bábuszerepére, és Doyle mesteri cselszövésére. Az antiszérum ellenére mégis megfertőződtetek mind a ketten, ám az utóbbi tények ismeretében nem is kétséges, hogy Doyle-nak köszönhetően. Az új feladat tehát megszerezni a szérumot, és leszámolni Doyle-lal. Valerie-t biztonságba kísérve liftezz vissza a második emeletre, majd jobb kéz felé pillantva láthatod a szobát, ahol megpakolhatod magad naftával.

A biztonsági ajtókon kilépve a szabad ég alá kerülsz - ám ez csöppet sem örömteli, ha a lent kószáló mutánsokat nézed. A nyílt színi stratégia a következő legyen: először is keresd meg az apróbb, ugráló lényeket, hiszen az apró lövedékeikkel elég komolyan megzavarhatnak a koncentrálásban. Utána kezelésbe veheted a nagyobb, monumentálisabb szörnyeket, akiket a fejükre lőve hamar kiküszöbölhetsz. A tér szemközti részén egy ajtóra lehetsz figyelmes, ami mozgásérzékelő nyitószerkezete után egy elektronikus panelt rejteget. Megnyomva a gombot, szaladj vissza a középső tartóoszlophoz, hiszen működésbe hoztad a liftrendszert. Ennek segítségével a középső kupolában találhatod magad, ahonnan egy szintet feljebb létrázva a középső tányérba kerülsz. Északi (N) irányba elindulva bújj meg a konténerek mögött, majd némi tölténytártöltés után fordulj rá a lépcsősorra. Ha még nem néztél farkasszemet 6 darab vállról indítható rakétával, akkor itt a soha vissza nem térő alkalom… A lépcsősor tetején már igazán nem lesz sok dolgod - a vezérlőbe bújt Doyle akár egyetlen pisztolylövéssel is elintézhető, az utána következő záró animáció pedig már csak hab a tortán.

Bagó Péter



A képregény további oldalai a játék hivatalos weboldalán megtekinthetőek.

THE WORLD SOROZAT

A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ, MÉGHOZZÁ HATALMAS MENNYISÉGBEN!

MÁR MEGRENDELHETŐ:
THE SIMS WORLD - SETTLERS IV WORLD - WOLFENSTEIN WORLD
JÁTÉKKÉSZÍTÉS - WARCRAFT III WORLD - JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK - GTA3: VICE CITY WORLD
UNREAL WORLD (2 CD) - HALF-LIFE WORLD (2 CD) - C&C: GENERALS WORLD - BF1942 WORLD

CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 - cdgames@freemail.hu - RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

1 CD-s kiadványok: 899 Ft - 2 CD-s kiadványok: 1799 Ft

Régebbi számaink akciós áron:

2000/1-6	300 Ft/db	2001/1-6	500 Ft/db
2002/1-6	700 Ft/db	2003/1-5	900 Ft/db
2003/6	1100 Ft/db		

MEGRENDELHETŐ: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 vagy cdgames@freemail.hu
Csekk használata esetén, a közlemény rovatba kérjük feltüntetni
a megrendelt lapok megnevezését!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

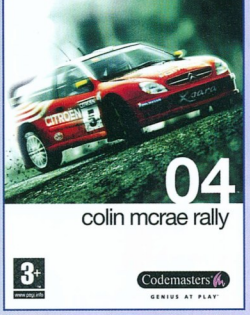
Akciós áraink utánvétel esetén a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

COLIN MCRAE RALLY 04

A Colin McRae Rally széria az első két rész megjelenésekor a PC-s ralik etalonjának számított, elsősorban az addig soha nem látott grafikai részletességének és valósághű menetfizikájának köszönhetően. Ha raliszimulátor, akkor Colin, vallották sokan a műfaj kedvelői egészen 2003. év elejéig, amikor a megjelent harmadik rész hatalmasat bukott. A világ szakasztójában a program rendre 60% körüli értékelést kapott. A bírálatok a csúnyácska grafika mellett elsősorban a valóságtól meglehetősen távol álló, csapnivaló szimulációra összpontosultak.
A borzalmasan gyenge menetfizika még a vérbeli CMR-függőket is elbizonytalanította, és hiába jelentek meg gyors egymás után az irányítást javító patch-ek az alkalmazáshoz, az összecsapott konzolos átirat megítélésén már lényegében nem lehetett segíteni.

- **CD Link: Képernyővédő, Háttérkép**

- **Fejlesztő: Codemasters**
- **Kiadó: Codemasters**
- **Megjelenés: 2004-Április-30**
- **Kategória: Szimulátor**
- **Honlap: http://www.codemasters.co.uk/colinmcraerally04/uk/colinmcraerally04.php**



A készítők szerencsére tanultak a hibából, a CMR4 PC-s verziója csak közel fél évvel később követi a tavaly ősszel már megjelent konzolos társát. A negyedik rész egy korrekt, minden elvárásnak megfelelő iparosmunka lett. A grafikai megjelenés minden eddiginél részletesebb a játékban, ráadásul a program újra szimulátoros, így játszható és élvezetes rali élményt ad a játékosoknak. A játszható országok száma ugyan nem változott a harmadik részhez képest, de minden szakaszpályát újra terveztek a programozók, és komolyan bővítették az elérhető játékmódokat és rali autók számát is. A CMR4-ben 19 raliautóval, 7 féle játékmódban, összesen 64 pályán versenyezhetünk. A következőkben megkísérlünk átfogó bemutatást adni a versenyhelyszínek sajátosságairól, pályánként részletezve az ajánlott raliautó-beállításokat, kitérve a különböző kocsitípusokra, végül ismertetjük a játékban elrejtett miniversenyeket is.

Tanácsok a megfelelő rali autók kiválasztásához

4WD Championship
Normál Championship módhoz a Citroen Xsara-t ajánljuk, elsősorban kiegyensúlyozott teljesítménye és könnyű irányíthatósága miatt. Az advanced szint teljesítéséhez a legmegfelelőbb kocsi a Peugeot 206, amit valószínűleg a készítők is így gondoltak, hiszen ez a raliautó csak a normál Championship mód első két helyen történő teljesítése esetén érhető el. A harmadik legmegbízhatóbb kocsi a Ford Focus, elsősorban fordulékonysága miatt. A képzeletbeli sort a Subaru Impreza követi stabil úttartásával, azonban ezzel, és a sereghajtó Mitsubishi Lancer Evo VII-el szinte lehetetlen visszajönni egy kicsúszás után, annyira nehezen engedelmeskednek szűk helyeken.

2WD Championship
Normál Championship módban az MG ZR Super 1600 hozza a legkiegyensúlyozottabb teljesítményt; végsebességre az egyik leggyorsabb a mezőnyben. Murván szinte verhetetlen, és aszfalton is elég gyors. Az advanced módhoz a Volkswagen Golfot ajánljuk, mely a Peugeot 206-oshoz hasonlóan szintén csak a normál mód arany vagy ezüstérmének megszerzése után válik elérhetővé. A harmadik legjobb kocsi a Fiat Punto, mely nem sokban különbözik a Citroen Saxótól, talán a magasabb végsebessége miatt ver rá a Citroenre, főleg aszfalton. A mezőny legkezelhetetlenebb 2WD rali kocsija a Ford Puma, amely szinte irányíthatatlan aszfalton, így hiába stabilabb murván társainál, aszfalton mindennel rá lehet verni akár másodperceket is.

Group B Championship
A csoport ásza a 2110 köbcentis 20 szelepes Audi quattro, melyet a Lancia 037 követ. Jó irányíthatósága miatt a harmadik legjobb autó a B csoportban a Ford RS 200, melyet a Peugeot 205 követ.

Bonus Cars Championship
A jutalom kocsik tulajdonképpen összehasonlíthatatlanok, talán a pálmát a Ford Transit viheti el, hiszen furcsa menettulajdonságaival bizonyosan szerez néhány vicces órát minden próbálkozónak. Mókás lehet a Citroen 2CV irányítása is, így a képzeletbeli második dobogó a francia oldtimeré. A Lancia Delta, az MGC GTS, és a Ford Escort szerepeltetése inkább a múlt előtti tisztelgésről szól, hiszen mindhárom típus verte a világ mezőnyét a raliversenyek hőskorában.

TUDTAD-E?
Hogy Colin McRae a rali világbajnoki címét 9 évvel ezelőtt 1995-ben szerezte?

A Colin Mcrae Rally 04 rejtett miniversenyei

A Championship módon belül rejtett miniversenyeket találunk, két bajnokság között, melyeknek célja a csapatunk mérnökei által kifejlesztett új alkatrészek tesztje. Ha sikeresen teljesítjük a teszteket, automatikusan megkapjuk az új fejlesztéseket, melyeket az Upgrades menüpont alatt tudunk aktiválni.

Felfüggesztésteszt, helyszíne Finnország.
Ha adott idő alatt tudjuk teljesíteni a kijelölt szakaszt anélkül, hogy teljesen hazavágnánk a felfüggesztésünket, új lengéscsillapítókat kapunk, melyek 15%-al jobbak a széria-felszerelésnél. A feladat azért nehéz, mert csak padlógázzal érünk be időre a célba, viszont az út tele van nagy ugratóval, ha túl nagyot repülünk, a felfüggesztés a megengedettnél jobban sérül, a tesztalkatrész állapotát külön grafikonon láthatjuk a verseny alatt.

Fékteszt, helyszíne Spanyolország.
Adott időre kell beérnünk egy viszonylag rövid négyzetbe a pálya egy távolabbi pontján, ahol még a kijelölés alatt meg kell tudni állítani a kocsit. Figyeljünk arra, hogy ne fékezzünk hamarabb, és ne csússzunk túl a négyzeten se, mert mindkettő cselekedet hiba. Ha teljesítjük a tesztet a felkínált két lehetőség alatt gazdagabbak leszünk egy keramia betétes fékrendszerrel amely hatékonyabb, ugyanakkor kevésbé melegszik elődjénél.

Gumiabroncsteszt murvás pályán, helyszíne az Amerikai Egyesült Államok.
A feladat az USA teszten az, hogy adott idő alatt úgy jussunk be a célba, hogy ne roncsoljuk szét a gumikat. Sikeres tesztelésnél egy új, strapabíróbb gumiabroncsszettet kapunk kocsinkra.

Gumiabroncs teszt havas pályán, helyszíne Svédország.
A teszt hasonló a murváshoz, két próbálkozásból kell épségben beérnünk a célba. Siker esetén hóra fejlesztett gumikkal gazdagodik a garázsunk.

Vizes gumiabroncs teszt, helyszín Anglia.
Talán már mondanunk sem kell ezúttal a tét egy új esőgumi-szett.

Sebességváltóteszt, helyszíne Anglia.
Ezúttal egy szerelőműhelyben van a teszt, a feladat hogy adott idő alatt váltogassunk fel és le. Ha sikerül, birtokosai lehetünk egy gyorsabb áttételű sebességváltóműnek.

Motorteszt, helyszíne Anglia.
Hasonló a feladat a sebességváltós teszthez, csak itt a megadott fordulatszám elérése és megtartása a feladat a műhelyben. Siker esetén nő a raliautónk gyorsulási képessége és végsebessége.

C5

Amerikai Egyesült Államok

A Colin McRae Rally 04 Championship játékmódja az USA kupával indul. A jellemzően murvás bajnokság rendkívül széles útjaival igazi lendületes verseny, itt szinte végig padlógázzal mehetünk gyakori kézifékes rásegítéssel csúsztatva kocsinkat a kanyarokban.

■ **Stage 1. NORTH CATAMOUNT**
■ **Nehézségi szint: 4.**
Az első USA stage hossza 4,7 kilométer, a pálya jellemzően finom homokos murva. A szakasz első felében egy hegyet kell megmásznunk, itt a széles útnak köszönhetően szinte végig padlógázzal mehetünk. A pálya második felétől le kell jönnünk a hegyről; itt már túlságosan gyorsak is vagyunk, gyakori kézifékes csúsztatásokkal tudunk az úton maradni. A kicsúszásért nagy árat kell fizetnünk; az utakat sűrű erdők szegélyezik.
Tipp: A fékutat a közepesnél rövidebbre állítsuk, próbáljunk minél többször kéziféket használni. A kormányzást hagyhatjuk lazábbra, a sebváltót állítsuk hosszabbra.

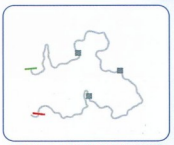
■ **Stage 2. ROCKY RIDGE**
■ **Nehézségi szint: 3.**
Az egyesült államokbeli rali második szakasza jórészt finom homokos murva, 5 kilométeres hosszal. A szakasz első fele nagyjából sík, egy hegyoldalban kell versenyeznünk. Itt a kanyarokban a kisodródásoknál vigyázzunk a szikladarabokra, melyek az autót teljesen megfoghatják. A szakasz második harmadában sok éles kanyarral fogunk találkozni, ezekben szinte állóra kell fékezni a rali autót.
Tipp: A fékúton még egy fokozatot rövidíthetünk, a kormányt állítsuk vissza középértékre, a sebváltót állítsuk gyorsabbra.

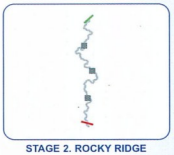
■ **Stage 3. WOOD COVE**
■ **Nehézségi szint: 3.**
Az USA kupa egyik legkönnyebb stage-e az 5,2 kilométer hosszú harmadik szakasz. Ez a bajnokság leggyorsabb pályája. A stage 40%-a aszfalt, a többi a már jól ismert finom homok. Az egész pálya hegyről lefelé száguldás, extra széles utakon. A stage utolsó negyedében két hajtűkanyar van, itt érdemes állóra fékezni a kocsit.
Tipp: A fékutat hagyjuk hosszabbra, a többi beállításon ne változtassunk.

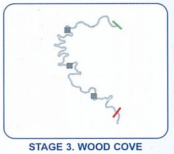
■ **Stage 4. WOOD-ROCK WAY**
■ **Nehézségi szint: 2.**
A negyedik stage a legkönnyebb és legrövidebb amerikai szakaszpálya, mindössze 4,1 kilométer hosszú. A kijelölt pálya tisztán finom homokos utakon vezet, a harmadik szakasznál már vékonyabb vonalvezetéssel. Az utakat éles szegély védi, ezeken szépen fenn tudunk akadni kicsúszásoknál. A szakaszt fák veszik körül; ha betévedünk a dús erdők valamelyikébe, szinte biztos, hogy nem tudunk visszajönni az útra.
Tipp: Használjuk a 3. szakasz beállításait.

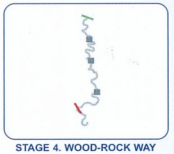
■ **Stage 5. MESA CREEK**
■ **Nehézségi szint: 3.**
A felerészt durvaporos-aszfaltos, felerészt homokos-murvás ötödik szakasz hossza 4,7 kilométer. Meglehetősen gyors pálya, az aszfaltos rész szinte teljesen sík terepen fut. A gáz ügyes adagolásával gond nélkül pályán tudjuk tartani raliautónkat, a szakasz utolsó harmadában lesz két kilencven fokos kanyar, itt fékezzük állóra a kocsit.
Tipp: Használjunk keményebb kormányt, és a fékúton is rövidítsünk. A felfüggesztést állítsuk keményre.

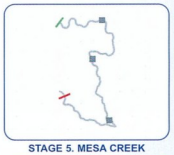
■ **Stage 6. PINE VALLEY**
■ **Nehézségi szint: 3.**
Az USA kupa utolsó szakasza a közepesen nehéz, leghosszabb, 5,8 kilométeres hatodik. A pálya közel fele ezúttal is durva aszfalt. A stage rendkívül szűk vonalvezetésű, emiatt elég lassú, sok a kőfal és az élesebb kanyar.
Tipp: A fékutat vegyük egészen rövidre, a sebváltót állítsuk gyorsra, a kocsit nyugodtan leültethetjük, a kormányt hagyjuk kényelmesen.


STAGE 1. NORTH CATAMOUNT


STAGE 2. ROCKY RIDGE


STAGE 3. WOOD COVE


STAGE 4. WOOD-ROCK WAY


STAGE 5. MESA CREEK

STAGE 6. PINE VALLEY

2004. év legjobb rali játéka

Meglehetősen nagy vetélkedés ígérkezik a 2004. évi legjobb rali játéka cím elnyerésére. Az Infogrames Colin McRae Rally 04-ján kívül versenybe szál egy szintén brit programozó csapat által készülő újonc szimulátorprogram Richard Burns Rally címen. A címválasztás tudatos, a programhoz ugyan is egy újabb WRC (2001.) világbajnok adja nevét a brit Richard Burns személyében. A szintén 2004. tavaszára ígért Richard Burns Rally nem titkoltan a nagy ellenlábas Colin McRae Rally széria babérjaira tör. A készítők szerint programjuk soha eddig nem látott szimulációt és valósághűséget fog produkálni, komoly kihívással még a legprofibb rali kedvelő játékosok számára is. A munkában a hírek szerint maga Burns is részt vesz, mely segítőkészség ugyanakkor nem mondható el Colinról, aki eddig sem titkolta, hogy eddig egyetlen róla elnevezett játék készítésében sem vett részt, egy percre sem. A harmadik cím városmányosa ismét egy újonc csapat, a lengyel Techland által fejlesztett Xpand Rally. Az eddig megjelent rövid demo alapján a briteknek van félnivalója északi szomszédainktól; a lengyel raliszimulátor már most, 60%-os készültségi fokon is bámulatos. Igazán megnyerő az Xpand Rallyban, hogy ebben a szimulátorban szinte minden törik, így nem találkozhatunk a CMR-ben annyira gyülölt betonkemény hirdetőtáblákkal és acélkemény közlekedési oszlopokkal, ráadásul a pályák szabadságfoka is nagyságrendekkel szabadabb a CMR4-ben tapasztaltakhoz képest. Az Xpandban akár 30-50 méterre is eltávolodhatunk kocsinkkal a kijelölt pályától anélkül, hogy a program gondolkozás nélkül visszatenne bennünket a helyes útra. A mezőny tehát 2004-ben tényleg erős, amiből úgy hisszük, igazán csak mi felhasználóknak kerülhetünk ki búslakodás nélkül, hiszen jó pár órányi színvonalas és kellemes játékórát ígér nekünk a három program.

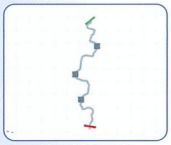
TUDTAD-E?
Hogy a CMR4 Championship-jében az Expert módban csak belsőnézetben lehet versenyezni?

Finnország

TUDTAD-E?

Hogy a rákbetegsége miatt az aktív versenyzéstől orvosai tanácsára lemondó Richard Burns helyére azért nem szerződtette a Subaru Team Colin McRae-t, mert sokallták a brit pilóta által kért tiszteletdíjat?

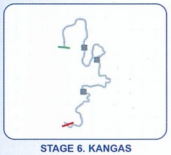
STAGE 1. KOIKKALA


STAGE 2. ANTTOLA

STAGE 3. JAPPILA

STAGE 4. SORSAKOSKI

STAGE 5. HAKKILA

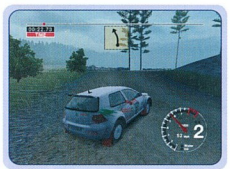

STAGE 6. KANGAS

A finn rali a Colin McRae Rally 04 közepesen nehéz kupái közé tartozik, a táj ezúttal is gyönyörű, a zöld vegetációt rendre erdők és tavak kísérik. A nehézséget részben a számos ugrató okozza, részben pedig a rengeteg erdős stage, ahol ráadásul nagyon szűk utakon kell versenyeznünk.

■ **Stage 1. KOIKKALA**
■ **Nehézségi szint: 3.**

A finn bajnokság első szakasza mindössze 4,2 kilométer, de kezdetnek talán ez is nagyon hosszúnak fog tűnni a rengeteg fa és a szűk pályavezetés miatt. A szakaszon leginkább a fékezésé lesz a főszerep, az ugratók előtt mindenképp fontos csökkenteni a sebességünket, különben úgy hazavágjuk a felfüggesztéseket és a kasznit, hogy csak vánszorogni fogunk a pályán. A stage teljes hosszában murva, dominánsan finom és közepesen szemcsés.

Tipp: Emeljük ki a kocsit, és a rugózást is állítsuk puhára. A fékutakat érdemes röviden hagyni.



A sebváltó lehet hosszabb, a kormányzás jó középállásban.

■ **Stage 2. ANTTOLA**
■ **Nehézségi szint: 3.**

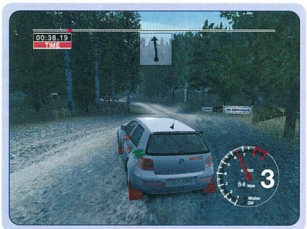
Az 59%-ban finom szemcsés-murvás második pálya hossza 3,7 kilométer. A stage elején üdítően széles utakon versenyezhetünk, fák csak elszórva lesznek az út mellett. Itt lehet sokáig padlógázzal menni. A stage második része újra erdei, talán még az első szakaszban látottaknál is szűkebb nyomvonallal. A rengeteg fától alig lehet látni a vékony pályát, a fák szinte súrolják raliautónkat. A második szakaszon találkozhatunk az első finn fahíddal, amire egyenesen vezet rá az út.

Tipp: A kocsi kiemelésén és a rugózáson állítsunk vissza egy-egy egységet, a többi beállítás megfelelő.

■ **Stage 3. JAPPILA**
■ **Nehézségi szint: 4.**

A finn rali harmadik szakaszán esni fog az eső, amitől a közepesen szemcsés murva nagyon csúszóssá válik. A 7,7 kilométeres stage a bajnokság leghosszabb és viszonylag nehéz versenyszakasza. Itt lesz a legtöbb nagy (7-8 db) ugrató, a pálya meglehetősen gyors, és mivel csúszik is, könnyű kisodródni róla. A bajunk azokkal a kerékmélységű kis vizes árkokkal gyűlhet meg leginkább, amelyek gyakorta szegélyezik az utakat.

Tipp: A kocsit emeljük ki, és a rugózást is állítsuk a legpuhábbra. A fékutakat itt is érdemes röviden hagyni. A sebváltó jó középállásban, a kormányzás lehet kicsit erősebb.



■ **Stage 4. SORSAKOSKI**
■ **Nehézségi szint: 3.**

A finn rali egy könnyebb pályája a negyedik, 5,7 kilométeres szakasz. A stage-ben folytatódik a harcunk a vizesárkokkal. Itt van a legtöbb, szám szerint három híd egy szakaszon belül. A hidaknál vigyázzunk a tempóval: könnyen fennakadhatunk a szélesnek látszó, mégis gyakorlatilag szűk hídbehajtókon.

Tipp: Használjuk a négyes szakasz beállításait.

■ **Stage 5. HAKKILA**
■ **Nehézségi szint: 4.**

Meglehetősen gyors, finomszemcsés murvás pálya az ötödik finn stage, melynek hossza mindössze 4,2 kilométer. A pálya elején inkább óvatosan haladjunk, majd úgy az egyharmadától szinte a végéig tövig nyomhatjuk a gázt. A szakasz végén négy, kapitális méretű ugrató vár ránk, itt lassítani kell, mert még nem ez az utolsó pálya a finn raliban.

Tipp: Használjuk a harmadik szakasz beállításait.

■ **Stage 6. KANGAS**
■ **Nehézségi szint: 4.**

A finn rali záró szakasza 4,8 kilométer hosszú. A helyenként durva murván újra szinte végig padlógázzal tudunk haladni. A pálya közepén vigyázzunk a kisodródási pontokra elhelyezett farönkökre, az erdőkivágás is tartogat meglepetéseket: a fűszálak között fatuskók bújnak meg, melyen a kocsink egyszerűen fennakadhat.

Tipp: Rövidebb kormányzással lehetünk a leggyorsabbak, a sebességváltó útja lehet egy kicsit hosszabb.

A jutalomautók elérhetősége

4WD

Peugeot 206 Rally Car:
Fejezzük be a 4WD Championship-et normál szinten az első két helyen.

2WD

Volkswagen Rallye Golf:
Nyerjük meg a 2WD Championship-et normál szinten.

Group B

MGC Sebring Special:
Fejezzük be a 4WD Championship-et advanced szinten az első két hely bármelyikén.

Lancia Delta Integrale:
Fejezzük be a 4WD Championship-et normál szinten az első két hely bármelyikén.

Citroen 2CV Sahara:
Fejezzük be a 2WD Championship-et normál szinten az első két hely bármelyikén.

Ford Escort RS 1600:
Fejezzük be a 4WD Championship-et normál szinten az első két hely bármelyikén.

Ford Tarnsit Rally Van:
Fejezzük be a 4WD Championship-et normál szinten az első két hely bármelyikén.

Bonus Cars

Audi Sport quattro Rallye Version:
Legyünk elsők a Group B Championship-ben normál szinten.

Lancia 037:
Legyünk elsők a 2WD Championship-ben advanced szinten.

Peugeot 205 T16 Evo2:
Legyünk elsők a 4WD Championship-ben normál szinten.

Ford RS 200:
Fejezzük be a 4WD Championship-et advanced szinten az első két hely bármelyikén.

Ausztrália

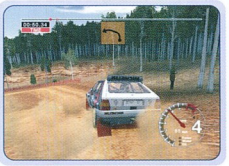
A kontinensnyi ország bajnoksága bír a brit rali után talán a legnagyobb kihívással. A kavicsos murván szinte művészet nagy sebességnél egyenesben tartani a raliautókat, a gyors szakaszokat rendre felváltó szűk erdős részek nagyon nehezek és technikásak. A kupán domináns aranysárga szín egy kicsit idegesítő, elfárad tőle a szem a verseny végére.

■ **Stage 1. ELLENDALE**
■ **Nehézségi szint: 2.**
Az ausztrál rali első szakasza 5,4 kilométeres, könnyű, apró kavicsos murva. A pálya közepén lesz egy néhány száz méteres aszfaltos rész, itt vigyázzunk a végén, mert a murvára visszatérve könnyen kisodródhatunk a fák közé. Már az első szakaszon két híddal is találkozni fogunk, szerencsére viszonylag szélesek, így nem lesz gond áthaladni rajtuk.
Tipp: A felfüggesztést állítsuk puhára, a fékeket hosszúra. A kormányzás jó középállásban, a váltó lehet nyújtottabb.

■ **Stage 2. BLUFF KNOLL**
■ **Nehézségi szint: 3.**
A kupa második szakaszpályája 58%-ban közepesen szemcsés kavics, 5,1 kilométer hosszú. Ezen a szakaszon tövig nyomhatjuk a gázt, a nagy ívű kanyarokban szépen tudunk játszani az óvatosan adagolt kézifékezéssel. A szakasz közepén, ha áthajtottunk a vasúti síneken forduljunk élesen balra, majd egy kilométert kell ezután az álló vonattal párhuzamosan száguldanunk. Sajnos ezen a szakaszon is se szeri se száma a bebetonozott törhetetlen tábláknak, vigyázzunk velük, mert a kocsi ezeken egy az egyben fennakad. A szakasz utolsó harmadában, a vonatos részen több nagyobb ugratóra is kell számítanunk.
Tipp: Az előző szakaszhoz képest állítsuk még puhábbra a rugózást, ha a fékezéssel gondjaink voltak, most azt is érdemes korrigálni.

■ **Stage 3. KATANNING**
■ **Nehézségi szint: 4.**
Az ausztrál rali eddigi legnehezebb pályája a harmadik, 6,7 kilométeres stage. A pályavezetés gyorsaságot sugall, azonban különösen a kiégett erdős részeknél kell nagyon vigyázni. Itt az út nagyon szűk, és mindkét oldalon derékba tört fatörzsek vannak, amelyek közé bekeveredve szinte lehetetlen kibújni újra vissza az útra.
Tipp: A fékeken erősítsünk, a lengéscsillapítókat tegyük középértékre.

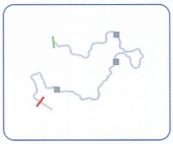
■ **Stage 4. MILLER'S CROSSING**
■ **Nehézségi szint: 4.**
Minden kétséget kizáróan a negyedik ausztrál stage a legnehezebb, a rendkívüli hosszúsága miatt. A pálya hossza 8 kilométer, döntően kavicsos murva, de a

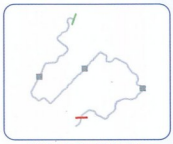


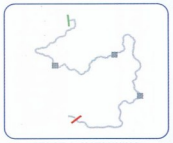
második harmadban van egy kis aszfaltos rész is. Vigyázzunk a felégett erdőkben és a kősziklás részeken. A kicsúszásokkor szinte biztos, hogy a kocsi karosszériája lesz a gyengébb, nem a sziklafal.
Tipp: Használjuk a harmadik szakasz beállításait.

■ **Stage 5. BOXWOOD HILL**
■ **Nehézségi szint: 5.**
Az ötödik szakaszpálya, mely 6,7 kilométeres, a legnehezebb, 5-ös minősítést kapott. A 61%-ban nagy szemű kavicsos pályában szinte alig van kanyar, mégis szinte lehetetlen padlógázzal végigtolni. Az út annyira egyenetlen, hogy szinte minden irányba dobálja a kocsit. Ezen a szakaszon találkozunk az első vízmosással.
Tipp: Állítsuk a lengéscsillapítókat puhára, emeljük ki az autót amennyire csak lehet, a váltót hagyjuk hosszúra.

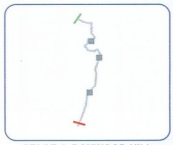
■ **Stage 6. MANJIMUP**
■ **Nehézségi szint: 4.**
Az előzőhöz hasonló, csak éppen majd fele olyan hosszú stage a hatodik. A 4,7 kilométer alatt rengeteg apró kanyarral fogunk találkozni, ha nem találjuk el a beállítást szinte állandóan csak csúszkálni fogunk a pálya két széle között.
Tipp: Használjuk az ötödik szakasz beállításait; ha van elég türelmünk, mindenképp fussunk egy tesztvezetést a futam előtt.


STAGE 1. ELLENDALE


STAGE 2. BLUFF KNOLL


STAGE 3. KATANNING

STAGE 4. MILLER'S CROSSING


STAGE 5. BOXWOOD HILL

STAGE 6. MANJIMUP

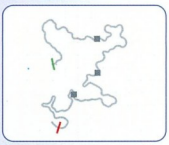
A Citroen Team 2004-ben mindent visz?

Soha jobban nem kezdődhetett volna a 2004. évi FIA WRC rali a francia Citroen gyár csapata számára. Elsőszámú pilótájuknak, a francia Sebastian Loebnek köszönhetően az eddig megtartott monacói és svéd rali után a gallok élen állnak a gyári csapatok versenyében. Az eredmény nem is olyan meglepő, ha figyelembe vesszük, hogy Loeb mindkét versenyhétvégét megnyerte a Citroennek, ami különösen a sok skandináv versenyzőnek fájt nagyon a svéd kupa okán.

A francia pilóta történelmet írt sikerével, mivel nem skandináv származású versenyzőnek ez idáig nem sikerült nyernie Svédországban a FIA WRC kupasorozatában. A Citroen az elmúlt évben a francia Sebastian Loeb és a spanyol Carlos Sainz mellett a brit fenegyerek Colin McRae munkaadója is volt, azonban Colinnal nem hosszabbították szerződést a Citroennél 2004-re. A szűkszavú indoklás szerint McRae túl sok hibát követett el 2003-ban, mivel egyedül több Citroen Xsarát tört össze, mint a másik két pilótatársa összesen. Loeb és Sainz teljesítményének köszönhetően a 2003. évi FIA WRC csapat győztese lehetett a Citroen Team, mindössze 1,5 éves WRC tapasztalattal a háta mögött. A kedvező idei bemutatkozás alapján úgy tűnik, hogy a Citroen 2004-ben nem csak jó eséllyel megvédi csapat elsőségét, hanem Loeb-nek hála, begyűjtheti mellé az első egyéni bajnoki címet is.

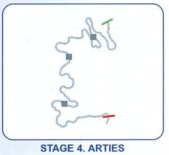
TUDTAD-E?
Hogy a Citroen team mindössze 2 éve lépett be a rali világbajnokság gyári csapatainak versenyében, és mindjárt a második évben még is szerezte a csapatbajnoki első helyet?

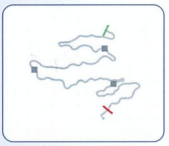
Spanyolország


STAGE 1. VILLANOVA DE SAUL

STAGE 2. CALDES DE BOI

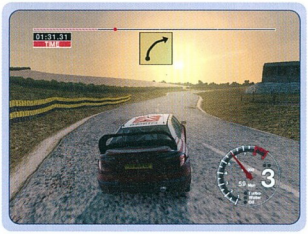
STAGE 3. VALLE D'ARAN


STAGE 4. ARTIES


STAGE 5. GANDESA

STAGE 6. DURRO

A játék talán legkönnyebb, és grafikailag az angol rali mellett a Colin McRae Rally 04 második legszebb bajnoksága a spanyol; különösen gyors, aszfaltos-szerpentines szakaszain versenyezhetünk dinamikusan, de mégis technikásan.



■ Stage 1. VILLANOVA DE SAUL
■ Nehézségi szint: 3.

A spanyol rali kezdő stage-e egy 4,8 km-es szakaszpálya, döntően sima aszfaltburkolattal. Az utak a hegyoldalakba bevájt pályarészeken korlátokkal védettek, de érdemes mindig a belső íveket használni, mert könnyen kicsúszhatunk a szakadékokba, hosszú másodperceket veszítve ezzel. Az első stage-en leginkább a fákkal gyülhet meg a bajunk, az erdők között vezető úton könnyen betévedhetünk a nagy fák közé.
Tipp: Használjunk kéziféket a kanyarokban, és próbáljunk meg mindig a belső íveken autózni. A kocsi felfüggesztését állítsuk keményre, rövid fékutat válasszunk, a kormány lehet keményebb. Az autót üljtessük le, a sebességváltót állítsuk rövidre.

■ Stage 2. CALDES DE BOI
■ Nehézségi szint: 2.

A katalán rali legkönnyebb és leggyorsabb szakasza a második, egy 5 kilométer hosszú stage. Itt tövig nyomhatjuk a gázt, különösen a pálya második felétől, ahol jó háromautónyi széles, kétsávos aszfalton száguldhatunk. A szakasz első harmadában körbe kell autóznunk egy, a hegy tetejére épített kolostort, ahol figyeljünk az épületet körülvevő járdaszegélyre. A járdára szépen felültethetjük kocsinkat, ami kemény századmásodpercekbe kerülhet.
Tipp: A kétsávos részen próbáljunk végigmenni fékezés nélkül, csak a gázadással operálva. Használjuk az első szakasz beállításait.

■ Stage 3. VALLE D'ARAN
■ Nehézségi szint: 3.

A harmadik spanyol szakaszpálya, ami 4,8 kilométer hosszú; leginkább a másodikhoz hasonlít: rendkívül gyors és dinamikus. Itt az aszfalt minősége leginkább érdes, helyenként elöregedett, repedezett. A vezetéskor erre figyelnünk kell, a kocsik tapadása itt különösen jó, a kanyarokban nem lehet szépen hosszan csúsztatni a raliautókat, mert az út megfogja őket. Ezen a szakaszpályán újra a padlógázé a főszerep; az út sokáig belátható előre és kellőképpen széles is, ráadásul a pályát szegélyező erdő is elég ritkás, így akár a fák között átnézve is láthatjuk előre, mi vár ránk a következő kanyar után.
Tipp: Ne erőltessük a csúsztatásokat, inkább a gázadásra és kormányzásra figyeljünk a féktaposgatás helyett. Teljesen üljtessük le a kocsit, a fékeket állítsuk közepes értékre.

■ Stage 4. ARTIES
■ Nehézségi szint: 5.

A katalán rali legnehezebb, 4,8 kilométeres szakasza a negyedik. A durva aszfaltút itt sokkal élesebben kanyarog, ezúttal szó sincs hosszan, előre belátható pályarészekről. Mindenek felett a negyedik stage-ben újra nagy számban megjelennek a CMR szériában már évek óta annyira gyűlölt törhetetlen hirdetőtáblák; már mondanom sem kell, szinte mindig a kisodródás útvonalában elhelyezve.
Tipp: Felejtsük el a padlógázas technikát ezen a szakaszon, kisebb, de határozott fékezéseket használjunk. A fékeket állítsuk keményre, a felfüggesztést középértékre.

■ Stage 5. GANDESA
■ Nehézségi szint: 3.

Újra a tükörsima aszfalt a dominánsa a spanyol rali ötödik, 4,9 kilométeres szakaszán. Ezen a pályán egy komplett hegyet kell teljesítenünk; először fel kell tolni magunkat a tetejére, majd leereszkedni róla a túloldalon. A stage második felétől több helyen is homokfoltok vannak a pályán, főleg a tempósabb fordulók környékén.
Tipp: Használjuk bátran a kézifféket, figyeljünk a homokkal szennyezett útszakaszokat. Az ötödik szakaszpálya beállításait használjuk.

■ Stage 6. DURRO
■ Nehézségi szint: 3.

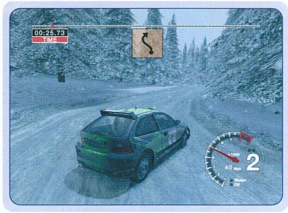
A katalán rali utolsó szakaszpályája a leghosszabb: 5,7 kilométer. A stage leginkább a negyedikkel rokon, itt is a váratlan kanyarkombinációk és a durva felületek a dominánsak. A táblákra most is érdemes figyelni, különösen a kipörgős részek végén fognak előfordulni a pályán.
Tipp: Óvatos gázadagolással, technikás vezetéssel lehetünk elsők a szakaszon.

CMR3 vs CMR4

	CMR3	CMR4
Játékmódok	Quick Race, Championship	Quick Race, 2WD Championship, 4WD Championship, Group B Championship , Bonus Cars Championship, Expert Championship, Rally CupStage racing
Autók	Ford Focus RS WRC, Subaru Impreza 44S, Citroen Xsara WRC, Mitsubishi Lancer Evo VII, Ford Puma Rally Car, Ford Puma Rally Car, Citroen Saxo Kit Car, Fiat Punto Rally Car	Ford Focus, Subaru Impreza WRX 44S, Citroen Xsara, Mitsubushi Lancer Evo VII, Peugeot 206, Ford Puma Super 1600, Citroen Saxo, Fiat Punto Super 1600, MG ZR Super 1600, Volkswagen Rallye Golf, Audi quattro, Lancia 037, Peugeot 205 T16 Evo2, Ford RS 200, MGC Sebring Special, Lancia Delta Integrale, Citroen 2CV Sahara, Ford Escort RS 1600, Ford Tarnsit Rally Van
Országok	Svédország, Görögország, Finnország, Ausztrália, Spanyolország, Japán, USA, Nagy Britannia	Svédország, Görögország, Finnország, Ausztrália, Spanyolország, Japán, USA, Nagy Britannia
Normal Stage	48	48
Shakedown Stage	8	8
Test Stage	-	6
Super Special Stage	8	8

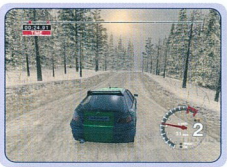
Svédország

Gyors, mégis rendkívül kiszámíthatatlan verseny a svéd rali. A Colin McRae Rally 04 egyetlen havas bajnoksága a sajátos jeges pályáival, az altatóan hosszú kigyorsítós részeivel és a kiszámíthatatlan kilencvenfokos vagy még keményebb fordulóival igazi kihívás lesz mindenki számára. Elég egy rossz rezdülés, és máris a kereket elfedő vastagságú hóban találjuk magunkat, hosszú századmásodperceket veszítve minden egyes visszatéréssel. Ez az egyetlen verseny, ahol nagy valószínűséggel legalább egyszer mindenki meg fog pördülni valamelyik szakaszpályán.



■ **Stage 1. APPELBO**
■ **Nehézségi szint: 3.**
A svéd rali első szakasza 4,4 kilométer hosszú, 16%-ban jeges pályaéssel. Az út közepesen széles, tempós, több helyen inkább sár, mint hó a felülete. Az első negyed végén kilencven fokos jobb kanyar, itt szinte állóra kell fékezni. Az utolsó negyedben gonosz táblák a kigyorsító részeken, a végén a befutó egy híd közepén van; itt vigyázzunk, hogy ne érintsük a korlátot.
Tipp: Szorítsuk le a kocsit, a fékúton nyújtsunk, a kormányt állítsuk puhábbra, a sebességváltót rövidebbre.

■ **Stage 2. OJE**
■ **Nehézségi szint: 4.**
A kupa legrövidebb pályája a második stage, mindössze 4,2 kilométer hosszú. Ennek a szakasznak már a nyomvonal, a legkisebb rossz mozdulattal már a hófalban kötünk ki. A legalattomosabb kanyar az első harmad végén, a vaskerítéses kigyorsító után van, itt kezdjünk el már jó előre lassulni, különben túlszaladunk rajta, azonnal büntetőidőt kapva. Az ominózus kanyar természetes kilencvenfokos és jobbos.
Tipp: Használjuk az első stage beállításait, csak a rugózást vegyük puhábbra.



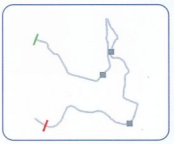
25%-a jég. A pálya gyors, a második felétől erdős, ahol nagyon szűk és hosszú, 4,9 kilométeres szakasz. A jórész sík, havas jeges út a második harmadtól extra széles, akár három rali kocsi is elférne egymás mellett rajta. Szinte le sem érdemes venni a gázról a lábunkat, egy kis ellenkormányzással az összes kanyar bevehető maximális sebességen. A szakasz második felében a kis fedett fahídon is tudjuk tartani a tempót.
Tipp: A kocsi magasságát állítsuk alacsonyra, a sebességváltó maradhat hosszú. A rugózás ezen a szakaszon lehet keményebb.

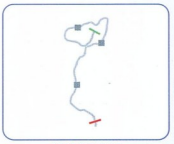
■ **Stage 3. SYSSLEBACK**
■ **Nehézségi szint: 3.**
A svéd rali harmadik szakaszának hossza 5 kilométer. Ezen a pályán nincs jég, a szakasz első fele nagyon gyors, itt próbáljuk meg elkerülni a hófalba csúszásokat. A pálya második fele szinte csak autónyi széles erdős, itt szó sincs padlógázról a rendkívül sok, kisebb-nagyobb kanyar miatt. A vasúti pályaudvarnál kétszer kilencvenfokos fordulóra számítsunk, majd még egy hasonlóra a pálya legvégén.
Tipp: Állítsuk a sebváltót rövidebbre, a kormányt könnyűre, a fékek ne legyenek erősek.

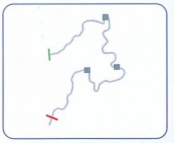
■ **Stage 4. HOLJES**
■ **Nehézségi szint: 3.**
A negyedik szakasz kezdetben egy befagyott folyó mellett visz; szinte nyílegyenes az út, a probléma az, hogy nagyon kigyenlítetlen, így piszkol dobálni fogja a ralikocsit. A stage közepe újra szűk havas erdei út, itt egy kicsit vissza kell venni a sebességből. A pálya utolsó harmada újra széles havas út, itt padlógázzal és finom kormánymozdulatokkal, kevés fékezéssel lehetünk hatékonyak.
Tipp: A kocsit állítsuk távolabb a földtől, a fékutat hagyjuk nagyra.

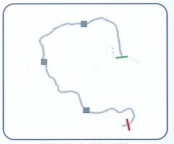
■ **Stage 5. SALEN**
■ **Nehézségi szint: 3.**
A svéd kupa legdobálósabb pályája az ötödik, 4,6 kilométeres szakasz. A többnyire normál szélességű havas út a megszámlálhatatlan apró kanyar miatt mégsem gyors. Leginkább a gáz ügyes adagolásával és egy kis ellenkormányozással érhető el optimális sebesség. Az utak mentén fel-feltűnnek újra a törhetetlen korlátok, természetszerűen mindig a kicsúszós részeken.
Tipp: A rugózást tegyük puhára, és használjuk a negyedik stage beállításait.

■ **Stage 6. OSTB**
■ **Nehézségi szint: 2.**
A skandináv bajnokság leggyorsabb pályája a közepesen nehéz hatodik, 4,9 kilométeres szakasz. A jórész sík, havas jeges út a második harmadtól extra széles, akár három rali kocsi is elférne egymás mellett rajta. Szinte le sem érdemes venni a gázról a lábunkat, egy kis ellenkormányzással az összes kanyar bevehető maximális sebességen. A szakasz második felében a kis fedett fahídon is tudjuk tartani a tempót.
Tipp: A kocsi magasságát állítsuk alacsonyra, a sebességváltó maradhat hosszú. A rugózás ezen a szakaszon lehet keményebb.

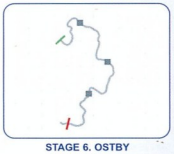

STAGE 1. APPELBO


STAGE 2. OJE


STAGE 3. SYSSLEBACK


STAGE 4. HOLJES

STAGE 5. SALEN


STAGE 6. OSTBY

TUDTAD-E?
Hogy Colin McRae nem is indult a 2004. évi FIA WRC-n, mert a Citroen csapat nem hosszabbította meg a szerződését, Colin 2003. évi rossz teljesítményére hivatkozva?

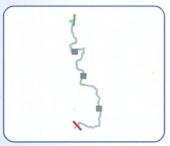
Logitech® Formula™ GP

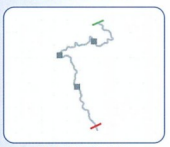
A Formula GP a legkisebb testvér a három Logitech kormány közül. Maga a kormány anyagát tekintve műanyag, de ez ne rémisszen el senkit, ugyanis ennek ellenére egyáltalán nem kelt "fapados" érzést használat közben *(akinek esetleg volt már szerencséje régi kétütemű Trabantot vezetni az egyenesen a Mennyországban fogja érezni magát - Johnny)*. A kormányon összesen hat gomb kapott helyet, melyből négy a kormánykeréken, kettő pedig a mögött lett elhelyezve. A hátsó két gomb a Forma 1-ben már jól megszokott félautomata kézi váltó mintájára készült. A pedálok úgyszintén műanyagból készültek, viszont a korábbi Logitech modellektől eltérően méretüket egy kicsit nagyobbra sikerült belőniük a tervezőknek, ami jóval kellemesebb vezetési élményt eredményez. A kormány telepítése problémamentesen lezajlott, viszont a játékvezérlőknél célszerű kikapcsolni a pedálok kombinált (egytengelyes) opcióját. Miután ez megtörtént a kormány zökkenőmentesen operált mindkét Codemasters játék alatt. Hasznos dolog minden játékhoz külön beállítani a kormány érzékenységét. Elsősorban azoknak ajánlott ezen típus beszerzése, akiket kielégít egy egyszerű, ámbár hibátlanul működő kormány a Force Feedback által nyújtott többlet nélkül is.

Egyesült Királyság

STAGE 1. MELSONBY

STAGE 2. HATTON ROCK


STAGE 3. LAWFORD


STAGE 4. TYLWCH

STAGE 5. TREFEGLWYS

STAGE 6. DYLIFE (NR CLWYEDOG)

A rali minden kétséget kizáróan legnehezebb kupája a briteké. A környezet talán ebben az országban a legszebb, ami elsősorban a gazdagon animált vegetációnak köszönhető. Az utakat tengelyig érő dús fű szegélyezi mindenhol, amelyben színes vadvirágok is virítanak szép számmal.

Az erdei szakaszokon pedig annyira részletes a környezet, hogy számtalanszor már szinte nem is vagyunk benne igazán biztosak, hogy akarunk-e egyáltalán tovább menni az úton a helyett, hogy jobban szétnézzünk a fák között. A megállás kényszere később újra hatalmába keríthet bennünket: az esőzés állandósulásával megkezdődik a híres angol sárdagasztás, és a számolatlan csúszkálás.

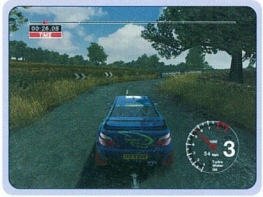
Stage 1. MELSONBY
Nehézségi szint: 3.

Erdőben kezdődik, és ott is van vége a brit rali első szakaszának, amely 4,8 kilométer hosszú. A fák között kanyargó stage-en egyszerűen nem lehet száguldozni: a legkisebb rossz kormánymozdulat és már kezdődik is az idegtépő tolatgatás vissza a pályára. A stage középső részén kicsit könnyebb dolgunk lesz, igaz a szűk, egynyomtávos durva aszfaltutakat minduntalan kőkerítések szegélyezik, melyek között meglehetősen nehéz biztonságosan megtartani a raliautónkat.

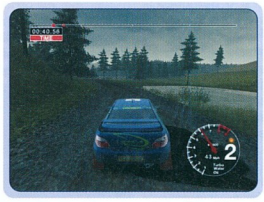
Tipp: A fák között elővatoskodott másodperceket próbáljuk meg visszahozni az aszfaltos pályarészen. A vezetési magasságot hagyjuk középértéken, a rugózás állítsuk puhára. A fékút legyen rövid, a kormányzás pedig puha.

Stage 2. HATTON ROCK
Nehézségi szint: 3.

Az angol kupa második szakaszában egy kicsit elfelejthetjük az erdőket, ezúttal szántóföldeken és a



már jól begyakorolt egysávos országutakon kell versenyeznünk 4,9 kilométeren át. Még ezen a pályán sem esik az eső, de itt nem is az időjárással gyűlik meg a bajunk. Az utálat tárgya a történelmi brit mezsgyerendszerből ered; e szakaszon leginkább szántóföldek szélén fogunk száguldozni vékony földes utakon, több alkalommal is keresztezve egy-egy telekhatárt jelző kőkerítést. A kőfalon természetesen lesz nyitott kapu, a probléma csak az, hogy éppen alig szélesebb az átjáró az autónknál.



Tipp: Különösen vigyázzunk a kőkerítéses kapuknál, ha fennakadunk rajtuk, rengeteg időt fogunk veszteni. A kocsi felfüggesztését állítsuk puhára, a fékutat középértékre.

Stage 3. LAWFORD
Nehézségi szint: 2.

A ködös Albion jellegzetes, állandósult természeti jelensége az eső, a Colin McRae Rally 04-ban az angol kupa harmadik szakaszpályáján kezd el esni, olyannyira, hogy az összes többi stage-re is jut belőle; tetszik, nem tetszik, a brit rali hat szakaszából négyben folyamatosan fog hullani az égi áldás. A szántóföldek közötti száguldás itt folytatódni fog, annyi nehezítéssel, hogy már az aszfalton is csúszni fog a ralikocsink, különösen ott, ahol föld van az útra felverődve.

Tipp: Inkább kéziféket használjunk, ezúttal nem vezet eredményre a padlógáz-padlófék stílus. Használjuk a második stage beállításait.

Stage 4. TYLWCH
Nehézségi szint: 3.

Az esős pálya hossza 5,4 kilométer, a szakasz a második leghosszabb brit stage. Ezen a versenyen már uralkodó a sár, a pálya mindössze 8%-a aszfalt. A verseny nagy része újra erdőben van, ahol minden sötét és csúszik.

Tipp: Ha még nem tettük meg eddig, most egy kicsit emeljük meg a monitor fényerejét, és máris könnyebben ki tudjuk venni, hogy merre is kéne menni az erdőben. A felfüggesztések legyenek puhák, a fékút pedig hosszú. A váltót állítsuk középértékre, a kormányt lágyra.

Stage 5. TREFEGLWYS
Nehézségi szint: 5.

Az 4,7 kilométer, amely elválaszt bennünket a céltól maga lesz a gyötrelem ennél a szakasznál. Az eső magasabb fokozatra kapcsolva egyszerűen ömleni kezd; a pálya földútjai már szinte annyira csúsznak, mint a svéd raliban. A terep nyíltabb a negyedig stage-nél, itt sokkal több az emberméretű kő az út szélén, sajnos főleg kanyarok után. A terepszint ennél a pályarésznél többször hirtelen változik, így a pálya utolsó harmadában 4-5 komoly ugrató is helyet kapott. Az erdős részekben szokatlanul szűkre szabott az út.

Tipp: Kisebb gázzal, lehetőleg minél kevesebb fékezéssel próbáljunk haladni a rendkívül csúszós úton, ez az angol rali legnehezebb szakasza. Használjuk a negyedik stage beállításait.

Stage 6. DYLIFE (NR CLWYEDOG)
Nehézségi szint: 4.

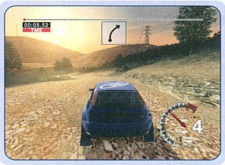
Az eső ömlik, így a hatodik brit szakasz sem lesz könnyebb mint az előző. Az egész pálya merő sár és csúszkálás. A kőbányában kijelölt szakasz talán az egész játék egyik legnehezebb pályarésze, itt az állandósuló csúszás mellett komoly szintkülönbségekkel is meg kell küzdeni. A második stage-ben megismert kőkapuk újra előkerülnek; szinte lehetetlen elsőre bevenni őket.

Tipp: Érdemes a felfüggesztéseket és a kormányzást lazábbra hagyni, a fékeket hosszabb fékútra tenni.

Görögország

TUDTAD-E?
Hogy a valódi rali világbajnokság 16 országa között nem is szerepel az Amerikai Egyesült Államok?

Sziklás, száraz mediterrán vidék a görögöké, az állandó por szinte mindent áthat az országutakon is. A görög rali ezúttal nehezebb,



ugyanakkor kiegyensúlyozottabb és változatosabb, mint korábban, a Colim McRae Rally 3.0-ban volt. A hat murvás szakaszpályája közül kettő-kettő közepes (3), egy-egy nehéz (4) és nagyon nehéz (5).

Stage 1. EMBESOS
Nehézségi szint: 3.

Kezdetben leginkább az USA pályáira emlékeztet a görög rali első, 4,8 kilométeres szakasza. A széles kavicsos utat itt is kisebb homokrakások szegélyezik, amelyeken felakadva szinte pillanatok alatt le lehet lassulni. A dombos vidéken átvezető, spirálisan kanyargó pályát a szakasz felétől már foghíjas kőfalak szegélyezik. Gyakori, hogy a kőfalak között sárga háló van kifeszítve; ezek szétszakadnak, ha éppen egy ilyen helyen csúszunk ki. Ha sikerül egy ilyen kicsúszás után a pályával párhuzamosan továbbmennünk, egy következő hálós részen különösebb gond nélkül visszatérhetünk a murvás útra anélkül, hogy büntetőmásodperceket kapnánk a játéktól.

Tipp: Állítsuk puhára a felfüggesztéseket, a fékutat minél hosszabbra. Nem árt, ha a kormányozhatóság egy kicsit lazább a megszokottnál. A sebváltónál a minél gyorsabb felkapcsolással tudunk jó eredményeket produkálni.

Stage 2. SMOLKAS
Nehézségi szint: 3.

A 4,9 kilométer hosszú második görög stage-ben javarészt ritkás erdőben kell versenyeznünk. Szerencsére itt is megmarad az első szakaszban megismert viszonylag széles pályavezetés. A szakasz viszonylag hosszan belátható, itt bátran használjuk a kéziféket, segítségével szépen tudjuk kocsinkat csúsztatni a javarészt közepesen szemcsés murván.

Tipp: Sok gázzal menjünk, a kanyarokban csúsztassuk a raliautót kézifékkel, vigyázzunk az erdős részeken; a fordulásoknál könnyen betévedhetünk a fák közé. Használjuk az első szakasz beállításait.

Stage 3. FOURNA
Nehézségi szint: 4.

Ezen a 4,8 kilométeres pályán újra a közepesen szemcsés murva az uralkodó. A jó vezetési technika hasonló a második stage-éhez. Az első hajtűkanyarban elhelyezett közlekedési táblán csúnyán fennakadhatunk, itt inkább fékezzük állóra a kocsit. A szakasz közepén lesz egy híd, amelyről egy másik hegyre jutunk át. A hidat először egy kilencvenfokos jobbkanyarral érhetjük el, a folytatás egy kilencvenes balkanyar lesz, célszerű szinte állóra fékezni a kocsit a híd végén.

Tipp: Ezen a szakaszon újra a kézifék a főszerep, egy kicsit vissza lehet ültetni a kocsit, elég sík az út a célig.

Stage 4. KALESMENO
Nehézségi szint: 4.

A negyedik görög stage hossza 5,5 kilométer, itt is szép széles, közepesen durva murvás a legtöbb, de van nagyon köves és szinte homokos részszakasz is. A pálya felénél egy rövid durva aszfalt lesz, amelyről egy százny-olcvanfokos fordulóval térünk vissza újra murvára. Ha ideértünk, vigyázzunk az azt követő kanyarban, mert ha túlságosan kigyorsítottunk nem fogjuk tudni megfogni a kocsit, és becsúszunk az erdőbe, ahonnan alig lehet visszamászni.

Tipp: Vegyük egy kicsit vissza a fékutat, a felfüggesztés beállításai megegyezhetnek az előző szakaszéval.

Stage 5. GHARDIKI
Nehézségi szint: 5.

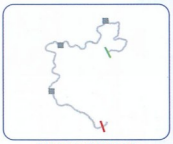
Újra egy 5,5 kilométeres szakasz következik a görög bajnokságban, amely a maximális 5-ös szintű nehézséggel bír. A pálya fele közepesen szemcsés, fele nagyméretű kavicsos murva. Az optimális vezetési technika hasonló az előzőekhez. A szakasz egyetlen hídjára rávezet az út, utána azonban egy kemény kilencvenfokos kanyar jön, érdemes szinte állóra fékezni itt is a raliautót.

Tipp: A rugózást állítsuk keményebbre, a fékeket hagyhatjuk hosszabbra.

Stage 6. RENTINA
Nehézségi szint: 5.

Az utolsó görög szakasz 5,2 kilométer hosszú, közepesen és erősen szemcsés murvával. Ez a stage dinamikusabb az előzőnél, több benne a kigyorsítási lehetőség. Sok az erdős rész a pályán, itt vigyázzunk a fákkal. A stage-en egyetlen kis híd van, amely előtt érdemes komolyan lassítani, a híd mindkét oldalán félautónyi kövek vannak, amelyek veszélyesek is lehetnek.

Tipp: A sebváltót célszerű középállásba visszaállítani, a többi beállítás megfelelő.



STAGE 1. EMBESOS

STAGE 2. SMOLKAS

STAGE 3. FOURNA

STAGE 4. KALESMENO

STAGE 5. GHARDIKI

STAGE 6. RENTINA

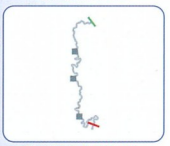
Logitech® Formula™ Force GP

Mint az a nevéből is kiderül, második versenyzőnk a Formula GP bátyjának is tekinthető. Kialakítása teljes mértékben megegyezik a kistestvérnél leírtakkal, azzal az apró különbséggel, hogy a kistesó szép sárga kormánykereke immáron piros színben tündököl, illetve a burkolat alatt nem a hagyományos mechanika, hanem egy erő-visszacsatolásos motor dobog. Ezt a nem túl apró különbséget leszámítva minden más (gombok, pedál) maradt a régi. A kormány telepítésével ebben az esetben sem akadt semmilyen problémánk, alig pár perc elteltével már élvezhettük is a benne szunnyadó mesterséges „erőt". A Colin 4 opcióiban kezdetben célszerű a vibrációt közepes szintre állítani, hogy legyen időnk alkalmazkodni az erő-visszacsatolás által megváltozott körülményekhez. Csak abban az esetben állítsuk ezt a szintet magasabbra, ha már képesek vagyunk könnyedén irányítani az autót és nem csak „küzdeni" próbálunk annak úton tartásával. Mindkét pedál finoman kezelhető, amire nagy szükségünk is lesz, ugyanis sem a Colin 4 sem a Toca 2 nem tartozik a „csőgáz - no fék" játékok közé. Aki már nagyon profinak érzi magát, az nyugodtan állítsa be a Toca 2-t Pro Simulation módba és lehet bizonyítani. A Formula Force GP tökéletes azoknak, akik élvezni szeretnék a Force Feedback előnyeit, de nem szeretnének egy kisebb vagyont fordítani erre a célra.

Japán

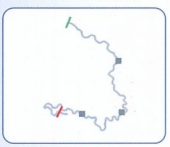
STAGE 1. TACHIKAWA

STAGE 2. YUZAWA

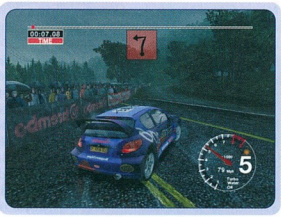

STAGE 3. TOKAMACHI

STAGE 4. CHICHIBU

STAGE 5. MUIKAMASHI


STAGE 6. OME

A legvizesebb ország büszke cím birtokosa ezúttal Japán, ahol a hat szakaszpálya közül négy esetében szakad az égi áldás. Az uralkodóan aszfaltpályás versenyek talán a legtechnikásabbak a játékban, a síkosság és a rendkívül sok kanyar miatt. Itt senki ne számítson örült tempóra, a kilencvenfokos forduló Japánban alapértelmezett lesz.



■ **Stage 1. TACHIKAWA**
■ **Nehézségi szint: 3.**
A japán kupa 4,9 kilométer hosszú első szakaszán ugyan még nem fog esni az eső, azonban az aszfaltos úton szinte állni fog a víz, amitől az csúszós és síkos. Az első stage alatt egy hegyről kell leautóznunk, amitől a pálya viszonylag dinamikus, azonban annyi éles kanyar van rajta, hogy az állandó fékezések miatt mégis nehézkes, töredezett a verseny. A pálya végén már csak egy kocsi a szélesség, itt szó sem lehet padlógázról. A pályán a két híd közül a másodikra egy balos 90 fokos kanyar vezet rá.

Tipp: Ültessük le a kocsit, a váltót vegyük rövidre, a rugózás lehet kemény.

■ **Stage 2. YUZAWA**
■ **Nehézségi szint: 2.**
A szigetország legkönnyebb és leggyorsabb szakaszpályája a második, 5,2 kilométeres stage. A viszonylagos könnyebbség és gyorsaság ellenére azért itt is nagyon sok a forduló, az eső még mindig nem esik, de az utak változatlanul vizesek. A pálya felénél a tavak mellett nincs korlát, itt könnyen becsúszhatunk a vízbe. A második stage jobbára sík, egy folyót követve kanyarog.
Tipp: Használjuk gyakran a kéziféket, a felfüggesztéseket állítsuk keményre.

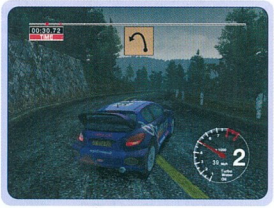
■ **Stage 3. TOKAMACHI**
■ **Nehézségi szint: 5.**
A versenysorozat legnehezebb pályája az 5,5 kilométer hosszú harmadik. Ezen a versenyen már zuhog az eső végig, az utak még jobban csúsznak, mint eddig. A sok esőzés miatt a pályán megannyi a vízátfolyás: szám szerint hét esetben kell átmennünk kisebb-nagyobb állóvízen, ahol a ralikocsi minden esetben szépen le fog lassulni.
Tipp: Használjuk az első stage beállításait, a fékeket vegyük rövid fékútra.

■ **Stage 4. CHICHIBU**
■ **Nehézségi szint: 3.**
Az 5,3 kilométeres szakaszon tovább esik az eső, csak az intenzitása mérséklődik kissé a gyakori villámlások közepette.
A szakaszpálya végig hegymenet. A sok kanyar változatlanul megkeseríti az életünket, a pálya végén a hídra egy jobbos kilencvenfokos forduló vezet, itt fékezzünk szinte állóra.

Tipp: A felfüggesztéseket állítsuk középállásra, a kormányt is állítsuk puhábbra egy fokozattal.

■ **Stage 5. MUIKAMASHI**
■ **Nehézségi szint: 4.**

Szinte sík a negyedik pálya első fele, amely egyébiránt a japán verseny legrövidebb stage-e, mindössze 4,6 kilométer. A verseny alatt tovább esik, a szakasz akár a leggyorsabb is lehetett volna, ám 4-5 helyen is az a helyzet, hogy az aszfalt ugyan folytatódik tovább, de reklámzászlókkal el van zárva; az ilyen helyeken nekünk szinte minden esetben kilencvenfokos fordulót



kell venni, a versenypálya ugyan is itt másfelé folytatódik. A szakasz első felében újra lesznek vízátfolyások.
Tipp: Használjuk az első stage beállításait, a fékeket vegyük normál fékútra.

■ **Stage 6. OME**
■ **Nehézségi szint: 4.**
A japán kupa utolsó, 5,2 kilométeres szakaszán ismét esik az eső, így az aszfalt továbbra is csúszik szépen. A szakasz nem tűnik olyan nehéznek, azonban a pálya közepén az erdőben meglehetősen szűknek bizonyul majd az út, itt hiányzik számos helyen a korlát is. A stage végén két vízesés felett is el kell haladnunk.
Tipp: A fékeken rövidítsünk, ezen felül a már eddig bevált opciók szerint állítsuk be raliautónkat.

Logitech® MOMO® Racing

A MOMO Racing jelen pillanatban a Logitech kormánypaletta csúcsmodellje és mindez meg is látszik a kormány kialakításán, illetve az általa nyújtott vezetési élményen. A MOMO Racing már nem az első típus, melynél a Logitech az igen népszerű olasz céget, a MOMO-t kérte fel a kormány megtervezéséhez. Első közös gyermekük a MOMO Force volt, mely kissé borsos árának köszönhetően nem terjedt el széles körben. A cég ezen próbál most változtatni egy nem kevésbé jó minőségű, viszont fele olyan drága termékkel. A Racing egyrészt megörökölte elődjének minden pozitív tulajdonságát, másrészt bizonyos szempontból még túl is szárnyalja azt. A leginkább szembetűnő különbség az eddig használt fém alkatrészek műanyagra, illetve a bőr kormánykerék gumira való cseréjében rejlik, valamint a Racing kapott egy pofás (bármely oldalra szerelhető) kézi váltót is. A hat programozható gomb és a két gyorsváltó változatlanul megmaradt.

Mindezek eredményeként létrejött egy szinte tökéletes felsőkategóriás Force Feedback kormány, mely valóra váltja minden autósport szerelmes régi álmát. A Colin 4 beállításai megegyeznek az FF GP-nél felsoroltakkal, annyi megjegyzéssel, hogy a Racing motorja ha lehet, még erősebb lett, ezért ajánlott fokozatosan ismerkedni vele.

A Logitech kormányokat a Herta Kft.-től kaptuk tesztelésre.

PLAY ZONE

PLAYSTATION 2 - XBOX - GAMECUBE - GBA - N-GAGE

**VÉGIGJÁTSZÁSOK, TIPPEK
ÉS TÖBB SZÁZ CHEAT**

A KONZOL LAP, AMIRE MINDIG IS VÁGYTÁL...

LÁSD SZÍNESBEN A VILÁGOT...

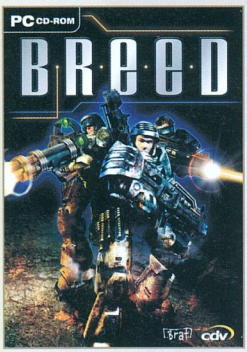
BREED

2002/3-as számunkban harangoztuk be a kis angol stúdió, a Brat Design készülő játékát, mely akkor egy RTS és egy FPS izgalmas keverékének készült. Már akkor éreztem, hogy a fiúk túl nagyot akarnak harapni - és sajnos bele is tört a foguk. A játék végül is két év késéssel megjelent, és egy halvány Halo-klón lett belőle, sima belső nézetű "rohanok előre és lövök" tucatcím, megfűszerezve az immár kötelező járművezetéssel, és csak az emeli ki a tömegből, hogy jól néz ki és embertelenül nehéz...

- **CD Link:** **Breed-Up Kit**

- **Fejlesztő:** **Brat Designs**
- **Kiadó:** **CDV**
- **Megjelenés:** **2004-Március-19**

- **Kategória: Akció**
- **Honlap:** **http://www.breedgame.com**



I. A sztori

2610. A Föld készletei kimerülőben, megkezdődik a kolonizáció. A nem is oly távoli Besalius csillagrendszerben lakható bolygóra bukkannak a tudósok, ám a berendezkedést nem várt esemény zavarja meg: egy biomechanikus faj, a Breed megtámadja a telepet, szörnyű pusztítást végezve. A Föld azonnal segítséget küld, bár két évbe kerül, míg megérkeznek a bolygóra a United Space Corps egységei, élükön a genetikailag módosított, klónozással szaporított Grunt katonákkal. A csata hosszú és véres; bár a földi erők győznek, hatalmas árat kell fizetniük: mindössze egyetlen anyahajó indulhat a hazavezető útra, az USS Darwin. Ám hamarosan kiderül, a telepesek megtámadása a Breed hadicsele volt, hogy eltávolítsa a Földről a véderők jelentős részét: míg az USC a Besaliusban harcolt, a Breed megszállta bolygónkat, és megkezdte a Föld átformálását saját képére. Ám azzal nem számoltak, hogy egy űrhajó hazatér. A bolygó felszínén küzdő maroknyi túlélő így váratlan segítséget kap, és megkezdődik az emberiség történelmének legnagyobb és legfontosabb háborúja az emberi faj fennmaradásáért...

TUDTAD-E?

Érdemes felmászni minden toronyba, sok hasznos holmit találhatsz ott!

II. A kezelés

Érdemes végigtolni a két oktatópályát, bár az első az alapirányítást mutatja be, és ezt az itt következőkben részletesen leírom, a második viszont a járművek kezelését, és jó ezt begyakorolni, nekem elég sutának, nehézkesnek tűnt a dolog.

Tehát akkor az irányításról. A legfontosabb a ki- és bekapcsolható HUD, mely egy tájoló, és amelyen az elérendő célterület vörös WP (waypoint) jelöléssel fel van tüntetve, tehát mindig ezt kell követned, így nehezebb eltévedni (bár lehet...). A legjobban a csapattagok közti váltást és a parancsadást kell begyakorolni. Alapban a PAGEUP / PAGEDOWN gombokkal választhatsz embert, amint az ő fejéből nézel ki, ő lesz a főnök, a többiek hozzáfutnak, és a parancsait követik. Lássuk ezeket:

- F1 - Gyűjtetek körém! Nyomogasd a gombot folyamatosan, míg minden emberedet összeszedted!
- F2 - Szóródjatok szét! Hasznos, ha nem akarod, hogy egy rakétával a teljes szakaszt leteritsék...
- F3 - Tartsátok a pozíciót! Értelemszerű, és hasznos is akkor, ha pl. össze akarod terelni az embereket egy liftre (mindenkit egyenként a célhoz vezetve), vagy csak azt akarod, hogy ne másszanak el onnan, ahová állítottad őket (pl. mesterlövész).
- F4 - Az előző érvénytelenítése, mindenki ismét csapatba, mozgásra.
- F5 - Lőj, ha támadnak, vagy tűzcsend.
- F6 - Formáció váltása, partoldal tetején pl. tereld embereidet libasorba, különben képesek lepotyogni a mélybe...
- F7 - Ha elfogyott az elsősegélycsomag-készleted, ezzel a gombbal kérhetsz társaidtól. Csak végszükség esetére, ha van lehetőséged, inkább várd meg az öngyógyulást!
- F8 - Lőszer igénylése társaidtól, ha van nekik megfelelő típus, átadnak valamennyit a sajátjukból.

A csapattagok mellett megjelenő piros „bogyók" azt jelzik, hogy az illető elszakadt a teamtől. Ez vagy azért van, mert kiadtál egy F3 parancsot, vagy mert lemaradt, leszakadt a többiektől, ilyenkor a még együttlevő bandával táborozz le, és gyűjtsd be a szerencsétlent (F3, válts át a komára, és vezesd a többiekhez).

A többi a stílusban megszokott, nagy meglepetések nem érhetnek, bár van azért csavar. Minden fegyvernek van másodlagos tűzgombja, a mesterlövésznél ez kapcsolja be a teleszkópot, az egérgörgővel lehet zoomolni. Az újkori módinak megfelelően (lásd: Halo) csak két fegyver lehet nálad, ha egy újat akarsz felvenni, válts a felesleges jószágra, nyomd le a fegyvereldobás gombját, majd „sétálj bele" az új barátba. Fontos! Kissé idegesítő módon nincs automatikus újratöltés, vagyis ha kiürül a fegyvered, a tűz gombra embered puskaaggyal kezdi csépelni az ellent, ezért mindig tárazz be! Különösen fontos ez embercsere előtt, ugyanis ha pl. a mesterlövésszel karabélyoztál egy kicsit, és kiürült fegyverrel váltasz le róla, ő simán átvált a teli fegyverre és ellövöldözi az értékes sniper-munícióit, viszont ha újratöltöd a jószágot, semmi gáz, a lady innentől ezt használja, és kiürülés esetén magától betáraz. Van egyébként egy távcsöved is (BINOCULARS), ha gyalogos feladatod van, ezzel érdemes előre felmérni a terepet, így kevesebb meglepetés ér majd.

Liftek gombjait nyomkodni, gépágyúkat elfoglalni és járműbe beszállni egyaránt az akciógombbal tudsz. A járművekhez két apróság: vannak javítócsomagok (ENGINEERPAK), mellyel meg lehet reparálni a jószágot, és a fék behúzásával (BRAKE, a képernyő alján egy felkiáltójel jelzi) le lehet horgonyozni, ha fix pozícióból akarod lőni az ellent.

A lövegeknél fontos az üzemmódváltás (alapban: bal CTRL) - légi járműnél az A-G-val földi, az A-A-val légi célpontokat tudsz támadni, „talajszinti" eszköznél ez G-G és G-A, erre figyelj oda!

III. A végigjátszás

A küldetések számozásánál a játék szisztémáját követtem (a mentéseknél is így találod meg őket), hiszen az 1-2. missző az oktatópálya, a lényeg a 3. pályával kezdődik. A navigálásnál szögletes zárójelben feltüntettem az égtájak angol megfelelőjét, hiszen az iránytűn is így szerepel. A játékot könnyű fokozaton toltam végig (így is vért izzadtam…), ezért magasabb szinten lehetnek apróbb eltérések (lőszer, kötszer, ellenségek száma, stb.).

3. CONTACT

Team: 2 grunt, 1 nehézfegyveres, 1 mesterlövész

Bemelegítésként be kell gyűjtened némi technikai információt. Egy leszállóhajó fedélzetén találod magad, az eligazítás után hamarosan tiéd az irányítás, akcióval foglald el a gépágyút, és lődd szét a három lokátort, mielőtt a hajó megkerüli az épületet. Ha nem sikerül, kemény ellenállással fogsz a földet érés után találkozni. Amint az ajtó kinyílik, ugorj a földre, és hajrá. Nagyjából északra [N] vezet az utad, a gyalogosokat a gruntok elintézik, a mesterlövészeddel operáld ki a gépágyúk személyzetét - jó lesz ha megszokod ezt a felállást, nincs sok lőszere a szentemnek, és jó pár lőállás és őrtorony akad az utadba. Nyomulj előre, amint neheztüzérségi támadás alá vesznek, keress fedezéket, majd a jóasszonnyal hámozd ki a tüzért. Az első célpont egy alagút, a bejárata jobbra két nagy szikla között lesz, odabent lőszer és pár halott kolléga, no meg egy falka ellenség. Törj át a túloldalra, és irány balra. Kövesd a sziklaperemet, vigyázz, a lokátorállomásról csőstül jön a rosszarc, és jó pár gépágyút is le kell küzdeni. Ha elérted az épületet, a lábánál lesz egy lift. Menj fel egy embereddel, majd egy másik lifttel még egy szintet. Odabent megtalálod a kapcsolatodat, sajnos rossz bőrben, utolsó szavai: a keresett anyag a toronyban található.

4. THREE TOWERS

Team: 2 Grunt, 1 nehézfegyveres, 1 mesterlövész

Csapatod a lokátor állomás aljában vár, feltankolt munícióval. A cél: bejutni a nagy épületbe, és kinyitni a kaput. Az első kör a mesterlövészé - indulj visszafelé, és N-NW irányban óvatosan told előre magad a sziklaperemre. Le kell szedned szemből [NW] egy gépágyúst, és jobbról [N] még kettőt a kapu két oldaláról. Ezután odalent vár még két Breed és egy löveges, plusz balra, a hídon túl, a hegytetőn, a balszélső torony oldalán [W] még egy ágyús (ez utóbbi nem könnyű, de leszedhető). Most nagyjából tiszta a terep, ereszkedj le a partoldalról, és irány a híd felé. Amint eléred a buggy-t, befut egy baráti hajó - meg kell mentened, hátra arc, az új irány dél [S]. Kb. 100 méternél az út kétfelé ágazik, mindkét irányban szívás, én a jobboldalit ajánlom, azaz végig a vízparton. Nem könnyű, mert lesz pár automata „UFO", két gépágyú és egy rusnya nagy légpárnás tank. Én hátrahagytam a csapatot [F3], majd a nehézfiúval beszálltam a homokfutóba, és elintéztem a rosszarcokat az Übergunnal és rakétákkal. Ezután összetereltem a bandát, és a mesterlövésszel leszedtem, amit le lehetett (jobbról, a híd bejáratát védő két gépágyúst). Amint elérsz a „kereszteződéshez" (jobbra a híd, balra nyílt terep), befut az erősítés. Én megint a buggy-t választottam, gázolásos és löveges módszerrel letaroltam a bagázs nagy részét, a többieket pedig hagyományos mészárlással terítettem le. Irány tovább dél [S] (megint figyelni kell a leányzóval a tornyokra), aztán fel a szikla oldalába vágott úton északnak [N] (az itt levő ellent egyébként meg lehet ritkítani az előző torony minigun-jával). Mássz fel a leszállóplaccra - sajnos túlélő nincs, van viszont mindenféle földi jó, különösen a rakétavetőt (Genocide Deluxe) ajánlom figyelmedbe, hálás jószág, mesterlövész helyett…

TUDTAD-E?

Kétszer nemcsak kérni (F7), de átadni is lehet, alapban a „-" gombbal.

Töltekezz fel, majd hátra arc, vissza az említett „kereszteződéshez", és északra át a hídon. Kapaszkodj, mert nagy túlerő jön, de nem lehet gond a friss felszereléssel. Egy keresztbe állt tankhoz érve közel a cél - mássz át rajta, majd ha odaértél az épülethez, küldj be egy embert (az oldalán találsz létrát), kb. északra megtalálod a kapunyitó kapcsolót (három pár nagy zöld kijelző alatt), akció rajta.

5. EAGLES NEST

Team: 1 nehézfegyveres, 1 mesterlövész, 1 mérnök, 1 orvos

El kell juttatnod épségben a mérnököt a toronyhoz. Az út hosszú, de szerencsére kaptál egy orvost is, jelentős kötszerkészlettel. Az első jó lépés, ha felmászol a keleti [E] toronyra a mesterlövésszel, és az északi oldalt (híd, mögötte félköríves mellvéd) megpucolod. Ezután minden embereddel irány át a tankon és a hídon, előre, majd jobbra, kb. délkeletnek [SE]. Legjobb szólóban előretolni a kisasszonyt meg a nehézfiút, a doki és a mérnök maradjanak hátvédnek. Hamarosan eljutsz arra a pontra, ahol az 1. küldetésben a buggy volt, a balkanyaron túl ott a löveg, mögötte pedig a most kinyitott kapu, oldalán az újratelepített lövészekkel. Menj be, aztán jöhet a „dzsungel", északkeletre [NE], figyelj a tornyokra, lőállásokra, és ha üresek, mássz fel, lesz minden finomság. Az újabb nagy híd már a cél, de ne siess! Gyógyítsd 100%-ra a mérnököt, és adj a kezébe tűzerőt, jó sok lőszerrel. Amint eléred ugyanis a hidat, főnököd bejelentkezik - és a csapat magára hagyja a jóembert. Egyedül kell átrombolnia, majd jobbra fel a liften, és be az adatközpontba, persze lesz némi ellenállás…

6. SIGNAL

Team:1 grunt

Most aztán begyakorlod a járművezetést, ha tetszik, ha nem… Az első feladat egy leszál-

lóhajót lekormányozni a felszínre. 40 másodperced van, hogy az anyahajót elhagyd - menj picit előre, ha megjelenik a kék jel, akcióval szállj be a járműbe, engedd ki a fékeket (!), és told az előrét. Kövesd a jelet kb. nyugatra, ha behatolsz az atmoszférába, vált a kép, és úton vagy a leszállózóna felé. Sajnos némi ellenállás is van, két földi célpont, és egy csapat vadászgép. Én vektorhajtásra kapcsoltam, ez egyfajta vitorlázó móka, amúgy se vagyok egy nagy repszimes. Célszerű előbb a repcsiket levadászni, válts át A-A üzemmódra, és izzítsd be a követőrakétákat (guided rockets), ha a célt övező nagy négyzetben megjelenik a kis rombusz, és a raketa mellett a „locked" felirat, jó eséllyel célba talál a csomag. Ne feledd: a célokat tudod váltani (NEXT TARGET), mindig válaszd a hozzád közelebbi ellenséget! Ha a repülők lenyomva, és még nem kukorékol a főnök, válts át A-G-re, és vadászd le a két földi célt is. Ha minden baba, lehet leszállni, finoman lebegj a leszálló-terület (LZ, a sziklapárkányon) felé, ha megközelíted, a többit lezsírozza a játék.
A kis mozi után lábon találod magad, de sokáig ne örülj - be kell szállnod a tankba, és előre, amerre mutatják. A minigun jó a gyalogosok ellen, a plazmaágyú a távoli célpontokra (őrtornyok, lőállások), a követős rakétát tartalékold, mert szükség lesz rá. Hamarosan beérkezik három vadászgép, szedd le őket (ne felejts üzemmódot (G-A), és időben célpontot váltani!), ezután vissza

AZ USC EGYSÉGEI

Heavy Gunner
A nehézfegyveres kollégát módosított, erős páncélzat és nagy kaliberű, hatékony tűzerejű fegyverzet jellemzi (alapkészsége az ATROCITY Z650 műszer), ezek miatt viszont lassúbb társainál.

Sniper
A mesterlövész egy hölgy, mozgását szuperkönnyű (ezért sajnos kissé gyenge) páncélzat segíti, a SUREKILL L220 segítségével halálos biztonsággal vadássza le a legtávolabbi célpontot is, közelharcban általában karabélyt használ.

Engineer
A mérnök mozgásában, páncélzatában és fegyverzetében (BUTCHER 44K + karabély) közepes egységnek felel meg, az ő szerepe a járművek megreparálása hatékony javítókészletével, és terminálok meghekkelése.

Medic
Az orvos fő feladata a sebek ellátása, ha már az öngyógyító rendszer nem elég. Mozgási sebessége átlagos, páncélzata viszont a leggyengébb, ezért érdemes egy nehézfegyveres védelme alá helyezni. Fegyverzete is általános (SNUFF BUDDY M4 + karabély).

G-G-be, és tovább. (Bevallom, mivel kevés volt a szerelőkészlet és sok az ellenség, én néha „csaltam": kimásztam a konzervdobozból, és lekarabélyoztam a talpasokat, aztán vissza. Egyébként se rohanj, picit menj előre, és hagyd, hogy a lövészeid learassák a felbukkanó ellenfél javát!) Nemsokára elérsz egy felrobbant tankhoz. Mészárold le az ellent, majd hátra arc, ne menj tovább, hiszen alá van aknázva a placc. Irány tehát kb. északkelet (NE), a hegytetőn jön újabb három repcsi. Amint meglátod a hidat, további ajándékok: az automata „ufók", és hamarosan a hídról három légpárnás tank. Őket szintén a követős rakétával vadászd le, G-G üzemmódban - legjobb, ha egy tiszta helyen behúzod a féket, és magadra engeded picit őket. Cél a híd (vigyázz a két oldalán a lövegekre!), ha elérsz a hídfőig, győztél.

TUDTAD-E?
Görgő hiján a teleszkóppal zoomolni a jobb gomb nyomva tartásával és az egér fel-le tologatásával tudsz.

7. LIBERATION

Team: 1 Grunt

Undorító feladat. Alig 12 perced van, hogy áthámozd magad egy hadseregen, a sziget túlfelére. Azonnal ugorj be a tankba, és kövér gázzal előre. Egy pillanatra se állj meg, a gyalogosokat a tüzérek elintézik, a tornyokat, lőállásokat messziről nyomd le rakétával és plazmával. A lényeg: egy halom SAM (légvédelmi üteg) elpusztítása - persze ezek téged is megtalálnak. Amint a hídra érsz, balra [E] lesz egy a parton, G-G mód, guided rocket, menj tovább. Jön egy vadászgép, majd a hídon és balra a parton 1-1 légpárnás tank, ezekkel ne sokat cicózz, utóbbit követős, előbbieket sima rakétával vagy plazmával nyomd le. Ahogy a keresztraverzes részhez érsz, jobbra kikaparhatsz két újabb SAM-et a parton. Told előre a vasat a következő hídig (ne feledd lekapni időben a tornyokat). A híd bal oldali lábazata mellett lehorgonyozva két újabb löveget szedhetsz le, egyet a nyugati [W] sziklaperemen, a másikat délnyugatra [SW], a sziklafalról, a nagy gömb alól. A hídon áthérve gyorsan jobbra, és előre, ne állj meg! Újabb lövegek balra, a sziklába ágyazva várhatók, egy a kanyar után, kettő egymás alatt, a második gömb alatt, plusz ha igaz, lesz egy szemben is. A lényeg, hogy a célponthoz kb. 2 perc tartalékkal érj oda - és persze figyelj a tankra, de csak akkor gyógyítsd, ha nagyon alacsony az „életereje". Amint tiszta a terep, egy leszállóhajó fedélzetén találod magad, egy „body suit"-ba gyömöszölve - lépegető, lövöldöző páncélzat, láttunk már ilyet. Rohanj ki a felszínre, és előre, lőj mindenkire, aki mozog, ez a küldetés könnyebbik fele. Ha a Breed elhullott, megkapod az infót az ellenállók vezérétől, aki a hajó fedélzetére masírozik.
A harmadik etap egy vadászpilóta szerepében elkíséri a leszállóhajót a Darwinra. Itt sincs sok varia: kapcsolj A-A üzemmódra, és elő a követőrakétákat, a hajót a WP jelzi, lesz vagy egy tucat támadógép, le kell szedned őket - nem egyszerű, hiszen téged is támadni fognak, ne feledd a célpontválasztó gombot! Egyre vigyázz: az idióta rendszer a leszállóhajót is befogja (kék színnel jelölve), és megengedi, hogy lelődd azt. Gratulálok…
Ha a gépek jó része eltűnt, a következőt

kell hallanod és látnod: „This is Fat Man. We're preparing for orbital fligth." Ezután a hajó eltűnik a radarról. Ne ijedj meg, ez jó jel: az objektum biztonságban

elhagyta az atmoszférát. Kövesd őt, azaz told fel a gépedet, olyan 750 méteres magasságba érve (kijelző jobbra lent, ALT felirattal) megnyerted a csatát.

8. PAVEWAY

Team: 1 mesterlövész

Az első feladat eljutni az iránypontig anélkül, hogy felfedeznének - ami gyakorlatilag annyit tesz, hogy az L220 segítségével tiszteles távolból vadássz le minden ellenséget, lesznek a lőállásokban és a baloldali rondellaszerű objektum tetején is, ide kell egyébként behatolnod. Ennek közelében találsz némi utánpótlást, ezután elő az M4-et, és amint elhangzik az ukáz („Route-marker 1 reached..."), séta be, óvatosan. A pályatervezők alapelve a szimmetria volt, úgyhogy ha a baloldalon fent van egy automata löveg, jobbra is találsz egyet. Az első teremben szemben a kis elkerített részben sok finom holmi, ezután irány nyugat [W]. Vadászgatva kövesd a folyosót, míg beérsz egy magas terembe. Szedj le mindenkit, akit lehet a galériákról, majd séta középre, ott a lift, irány felfelé. Én egyébként az első emeleten kiugrottam a rámpára, és inkább gyalog másztam fel, lassabb, de biztonságosabb.

Amikor majdnem felérsz, megszólal az alarm, ez ellen semmit nem tehetsz. Odafent a kijárat délre [S] van (a riasztót a kint lévő, az ajtóval szembeni oszlopon található ovális kapcsolóval lőheted ki). Kilépve jobbra, azaz nyugatra kell indulnod, vigyázz az „ufókra", az őrtorony személyzetét jó előre vadászd le az L220-szal. A magas torony aljában találsz egy nyomógombot, tenyerelj rá, a híd leereszkedik, a második feladat is teljesítve.

Visszafelé indulj, azaz keletnek [E]. Nagyon figyelj! Amint elérsz a hegyi ösvény aljába, fentről elindul két breed stringer. Ezek repü-

lő őrök, elpusztíthatatlanok, viszont halálosak. Szerencsére automaták, azaz lőnek mindenre, ami mozog, de a kijelölt útvonalat nem hagyják el, így más dolgod nincs, mint az oldalsó sziklák fedezékében megvárni, míg elmennek, és rohanni tovább felfelé.

A bástyaszerű épületbe berohanva jó fedezéket találsz, innen lemészárolhatod az őrcsapatot, majd rohanj be a másik magas toronyba, és nyomd meg a gombot, mellyel kikapcsolod a lokátort.

9. SPYGLASS

Team: 3 nehézfegyveres, 1 mérnök

Újabb időzített feladat, kilenc perced van, hogy behatolj a breed-bázisba, és a mérnökkel megpiszkálj három adatportot. Két út is kínálkozik, én a főbejáratot nem ajánlom, kegyetlen. Inkább fordulj délkeletnek (SE). Látsz egy hídfőállást. A rakétásoddal küldj be egy csomagot az épületbe, majd nyomulj ezerrel előre, legyürve az ellenállást. Odabent találsz egy létrát, mássz fel a tetőre, fent két oszlop oldalában egy-egy gomb, nyomd meg mindkettőt, ez kitolja a hidat. Vezesd át a csapatot (érdemes a rakétással elöl menni, és amint kinyílik az ajtó, kilőni az automata löveget). Pucold meg a termet, ekkor főnököd bejelentkezik, és mérnököd egyedül marad ismét. Keletre [E] találsz egy kerek ajtót, akcióval kinyithatod, szemben rögtön az első adatport, ipiapacs a gombon, majd boríts le valamelyik oldalbejáraton, és menj le egy szintet, itt is találsz egy gombos oszlopot, majd lejjebb még egyet (kövesd a tájolódon az iránypontokat - a hátsó folyosórészen egyébként vár rád némi lő- és kötszer). Amint a harmadik gomb is megsimogatva, a feladat teljesítve.

TUDTAD-E?

Alapban a „V" gombbal külső nézetre válthatsz, ez néha hasznos lehet.

10. LOCKDOWN

Team: 1 Grunt

A következő két küldetés célja: kiszabadítani a földi ellenállás vezérét, Carlát, akit egy börtönkomplexumba szállítanak éppen. Az első feladat elpusztítani egy hidat. Válts A-G üzemmódra és követőrakétára, menet közben szedd ki a két SAM-et balról, majd sima rakétákkal lőj vagy ötöt a hídba. Ha megjelenik a „Well done..." üzenet, az első etap kész.

A második felvonásban a még üzemelő SAM-eket kell szétlőni (összesen hatot), a WP az irántyűn feléjük mutat, nem egyszerű feladat. Ha ez is megvan, háromszor három vadászkötelék érkezik, őket kell lenyomni. Itt ismét szólok: a kékkel befogott objektum a saját embered, őt ne bántsd, csak a pirosakat. Mivel semmi nem jelzi, merre vannak, repülj körbe-körbe, fel-le, míg rájuk bukkansz. Roppant frusztráló. (Ha elfogy a raketa, egy feltöltő egységtől egyszer kapsz utánpótlást.)

Ezután egy Breed leszállóerő indul a börtön felé, sózz oda. Ha ez is kész, lehet visszamenni a Darwinra, persze ez se sétagalopp. Először a segédhajódat kell utolérned (most kövesd a kékkel befogott komát), amint őt eléred, követned kell szorosan, ha lemaradsz, illetve elveszted a nyomát, vége a küldetésnek. Ha megjelenik a „Follow the flight path markers..." felirat, figyelj! A kolléga lehorgonyoz (ne menj neki...), jobbra tőle varázslatos módon megjelenik a levegőben egy nagy fehér karika, ezt kell átugranod, mint cirkuszban az uszkárkutya.

Ezután egymás után jelennek meg a gyűrűk, nagyjából libasorban, de folyamatosan felfelé vezetve. Ezervalahány méternél, amikor már semmit nem látsz (fehér felhőben fehér kör...), remélhetőleg véget ér a küldetés.

11. BREAKOUT

Team: 1-5 grunt, 1 nehézfegyveres

Az első etap ismét vadászpilótázás. A feladat: szétlőni egy kisebb tankcsapatot, mely a börtön felé tart. Amint tiéd a kormány, válts A-G + követőrakéta kombóra, és borítsd le balra, keletnek [E], a híd felé. Nagyon fürgén és ügyesen nyomd le a tankokat - és persze gyorsan, hiszen alig 3 perced van minderre. Hamarosan érkezik két vadászgép, de ezekkel ne foglalkozz, koncentrálj a légpárnásokra, amint végük, eltűnik a stopper, tiéd a légtér. A-A, szedd le a repcsiket, összesen öt lesz. Amint mind elhullott, az első felvonásnak vége.

CHEAT TIPP

AoW: SHADOW MAGIC

Játék közben adjuk be: *CTRL + Shift + S* Majd az alábbi kódokat is begépelhetjük:

1000 gold - *gold*
1000 mana - *mana*
Összes varázslat - *research*
Aktuális pálya megnyerése - *win*
Aktuális pálya elvesztése - *lose*
Szabad varázlatok - *spells*
Végtelen mozgás - *freemove*
Felfedezés - *explore*
Köd be/kikapcsolása - *fog*
Produkció - *instantprod*
Fejlesztése - *instantres*
Ai - *ai*
Ellenséges városok támadása - *cityspy*
Hős fejlesztése - *upgradehero*
Összes város - *towns*
Hős varázslatainak fejlesztése - *emergehero*

THE SIMPSON'S HIT & RUN

Az options menüben tartsuk lenyomva az *F1*-et, és adjuk be:

KKKK - Nincs sebesség-korlátozás
KKK; - Őrült kocsi
;;;; - Felturbózott gyorsulás
;o;o - Sérthetetlen kocsi
LLLo - Bónusz kamera
;;LK - ???
LoL; - Fák
;;KK - ???
oKK; - Kreditek
LL;K - Piros kocsi
After you - Összes misszió
oooo - Összes kocsi
K;K; - Összes karakter

UT 2004 DEMO

A kódok csak egyjátékos módban működnek

Nyisd meg a konzolt, és írd be:
god - sérthetetlenség
allammo - összes fegyver
loaded - végtelen lőszer

LOTR: ROTK

Gandalf negyedik szintű támadásai és varázslatainak előhívása
Pauzáld le a játékot, majd tarts nyomva: *Balra, CTRL, ALT, Shift* és a numerikus (!) billentyűzeten közben pötyögd be: *6, 8, 7, 4*

Aragorn kombók előhívása
Pauzáld le a játékot és írd be: *8, 7, 6, 9.*
Nyomj *ESC*-et, majd tartsd lenyomva: *bal Shift, Bal CTRL, Bal Alt* és add be a kívánt kódot

5964 - perfect mode
7754 - élet feltöltése
6869 - folyamatos pusztítás
8967 - összes fejlesztés
7795 - végtelen csapások
7578 - sebezhetetlenség
9587 - targeting indicator mód

A következő feladat egy APC két tüzérének szerepkörében biztonságban eljuttatni a járművet a börtönhöz. A szokásos gombokkal válthatsz a két lövész között, ügyesen nyomkodd a gombot, mindig arra az oldalra váltva, ahol ez ellenség van, és persze figyelj a gép és az emberek állapotára.
Ha befordult a járgány a komplexumba, lőj szét mindent, ami mozog az erőfegyverrel, hogy besegíts a következő szakaszba, majd ugorj ki.
Amint kiszállsz, máris a hat fős brigád egyik tagjává válsz. Első lépésben pucold meg a termet, a nehéztüzérrel szedd le a plafonra szerelt automata lövegeket. Ha csendes minden, óvatosan menj a középen lévő leszállóhajóhoz. Odabent van a kiszabadítandó Carla, de ne rohanj be! A rámpa két oldalán és a farrészben egy szakasz Breed áll lesben, szedd le őket innen a földről, illetve a rámpára ugorva, felhátrálva. Ha mind elpusztult, mehetsz a csajhoz, aki ekkor csatlakozik a szakaszhoz.
Az új feladat eljuttatni önagyságát épségben a leszállóhajóhoz. Északra [N] van a kijárat, persze befut az erősítés, csak ügyesen! Amint a hajóhoz érsz, rohanj be.
Ismét tüzérkedhetsz, ezúttal a hajóról. A lényeg megint a váltáson van - sorozd meg a beérkező repülőt, majd „ugorj át" a túloldali tüzérhez, és szórd tovább a madárkát. Nem számoltam, mennyi ellenség van, egy-két tucatnál nincs több… Ha mind elpusztult, győztél.

12. SNOWBIRD DOWN

Team: 1-3 Grunt

A feladat: eljutni egy lezuhant leszállóhajóhoz. Az első etapban ismét tüzérkedhetsz, ezúttal három emberke van, kettő oldalt, egy a tetőn lévő lőállásban. Ő a legjobb a beérkező vadászok ellen, persze megint jókor kell átváltani a megfelelő lövészre, de a nyitott ajtóban ücsörgők elég védtelenek. Ha a gépeknek annyi, egy konvojt kell leszedni, itt csak az oldalsó emberekre számíthatsz, próbáld meg minél gyorsabban szétlőni a járműveket.

A következő szakasz ismét egy APC-s móka, két lövéssel, a többi már ismerős lesz. Ha a verda bemondja az unalmast, ki kell ugornod és talpon továbbmenni a WP felé, ami maga a leszállóhajó. Sétálj be, hamar kiderül, hogy ez egy csapda, menekülnöd kell - a küldetést a főnök lefújja, azaz itt a vége, ha embered meghal (márpedig meg fog), az a jó…

13. PHOENIX

Team: 1 Grunt

Egy Grunt bőrében térsz magadhoz a börtön aljában, egy Parker nevű hadnagynak hála. A cél: szökés. Végig a jóember után kell loholnod - először egy terembe, ahol lőszert vehetsz magadhoz, majd vissza és előre, ahol csatlakozik a bandához még egy koma. Rájuk nem kell figyelned, Parker golyóálló, a saját se… bőrödet féltsd, nyugodtan bízd a többiekre a gyilkolás nagy részét. Amint beértek egy hatalmas terembe, önálló feladatot kapsz: ki kell nyitnod az ajtót. Indulj balra, majd át a rámpán középre, ez egy lift, menj fel, és futás előre, balra, a falnál Breed Hunterek őrzésében ott a kapcsoló, aktiváld, majd vissza a liften az alsó szintre, Parkerhez, és ki az ajtón.

TUDTAD-E?

TAB-bal lekérheted a részletadatokat, és itt azt is láthatod, melyiket teljesítetted már.

14. STORM CHEASER

Team: 1 Grunt

Folytatódik a télak. Az első felvonásban megint csak hagyd Parkerre a Breedek nagy részét, balra találsz lőszert, szükség lesz rá! Balra (kb. nyugatra) kell menned, hamarosan elérsz egy kapuhoz két buggyval, ettől kicsit visszafele lesz egy oszlop, rajta kapcsoló, nyomd meg, majd tovább előre a második kapuhoz, e mellett ugyanígy nyomógomb. Még egy gomb van, a középen álló kerek objektum peremén, a „hordókról" felugrálhatsz, vagy kerülve egyet felsétálhatsz a rámpán. Ha ezt is megnyomtad, rohanj vissza ezerrel a járgányokhoz, amint Parker elfoglalja a sajátját, egy pityenés után te is beülhetsz a másikba, és nyomás utána, a második kapun át a szabadba.
Innentől tartsd a lépést a hadnaggyal, inkább kerüld ki a lövéseket, semmint állóharcba bocsátkozz, a buggy elég fürge jószág ahhoz, hogy megúszd a balhét, a keményebb ellenfeleket (tankok) G-G-ben követőrakétával szelektáld. Hamarosan leparkoltok, ismét gyalogos móka következik, menj Parker után.
A cél egy nagy épület, melyhez rámpa vezet, ha a koma elakad a betonfalba (el szokott), rohanj körbe-körbe, vagy menj be a terembe, előbb-utóbb bajtársad felbukkan a pálya más pontján…
Az objektum üres, úgyhogy egy másikat kell keresni, folytatódik a „fedezd a sejhajom" móka, embered néha megáll, és bevárja az ellenséget, ez, mint kihívás. Amint Parker bekapcsolja a jeladót, megnyergelheted a járgányodat, ismét tundraverseny következik, szokásos dolgokkal - kerüld a lövéseket és maradj a főnök nyomában. Lesz egy kis mozi, némi nyomulás, majd amint eléritek az erdőt, újabb séta jön, szállj ki, és futás, persze előbb szedd össze a lő- és kötszert. A bázishoz érve győzelem. (Megjegyzés: ha a csata hevében előrerohansz, és lehagyod Parkert, a tűzcsendben menj vissza mögé, hogy a szkript továbbfusson!)

15. DUST OFF

Team: 1 Grunt

Az újabb cél a hadnagy öreg hajójának kiszabadítása. Az eligazítás után pici vissza kell futni, elintézni a hátvédsort, jó alkalom, hogy energiafegyvert szerezz, ha szereted. Ezután vissza és előre, a magad ura leszel, Parker hátramaradfedezni.
Meg kell kerülnöd az épületet, a bal oldalát válaszd. Lesz némi gyalogos ellenállás, viszont hamarosan elérsz egy döglött buggyhoz, lőszer és egy mesterlövészpuska vár, ezzel a tornyok őreit kiszedheted, a jármű gépágyújával pedig a lőállás tüzérét és a maradékot. Délnyugatra [SW] látsz egy rámpát két SAM

között, itt kell lemenned, de vigyázz, mert két „lépegető" őrködik, őket az R-340 gránátjával (másodlagos tűz) a legkönnyebb eliminálni - a jobboldali torony tövében találsz elsősegélyt, ha igaz. Sétálj le a kapuhoz, és nyisd ki a gombbal.
Próbálj meg minél több ellenséget leszedni innen kintről. Két kört kell menni. Először hátul középen, a Breed járgány mögötti lifttel fel a tetőre, cél középen a pásztorbot-forma jelet ábrázoló kapcsoló aktiválása, ez állítja le az egyik SAM-et. Vissza le, és most a bejárat melletti rámpán sétálj át a másik épület középső gyűrűjére, innen a fal melletti egyik lifttel a felsőre, ennek külső peremén újabb SAM-lesütő. Most jön a trükk: A középső oszlop oldalán két kapcsolót találsz, melyek a radart állítják le, ám 15 másodperc múlva a szerkezet magától visszakapcsol. A megoldás: amint döglött állapotba kerül (és fut a stopper alul), lődd szét a kapcsolót! Játszd ezt el mindkettővel, és a rendszernek annyi - ezt mozi és befutó
Breed erősítés nyugtázza. Liftezz-rámpázz vissza az első épületbe, és óvatosan ereszkedj le a most kinyílt kapun az alsó fertályra, itt dekkol Parker ezeréves sólyma. Pucold ki az ellent, a fal mentén megtalálod a liftet, odafent még két SAM-kapcsoló vár, automata lövegekkel védve. Ha az összes kapcsolót megnyomtad, az elhárítás lefüstöl, a feladat teljesítve. Liftezz le ismét az alsó szintre, és a hajó előtt lévő nagykaput nyisd ki.
Még egy kis izgalom van hátra, néhány Breed-vadász leszedése a teknő géppuskájával, ez már nem lehet gond.

TUDTAD-E?
A nyílt terepeken elszórva találhatsz utánpótlás-gömböket, így megéri bejárni a környéket.

16. HOME DELIVERY
Team: 1 pilóta
Ismét a Darwinon, totális támadás indul a Breed ellen. Repkedés van. Feladat: a légtérben heverésző aknák eliminálása. Ezek ilyen pálmafaszerű bigyók, jó messziről kell szétlőni őket, mert a robbanás a hajódnak is árthat. Közben persze párezer ellenséges vadász is beköszön, sőt kamikáze módon beléd repülnek, hogy örülj. Kövesd a WP-

vonalat, amint az utolsó pálma is elhullatta levelét, az első etapnak vége.
A második felvonás már a földfelszín közelében ér. A cél: 10 perc alatt lenyomni két Breed szállítóhajót, ami egy nagy disznó pókforma szerkezet, állatmód páncélozva, kell bele fél tucat rakéta, nem egyszerű eset. Koncentrálj a dögökre, közben persze a körben repkedő kéttucatnyi vadász is kóstolgat, de a fő cél minden lehetséges eszközzel a két szállítóhajó legyen. Ha végük, jöhetnek a vadászgépek, amint ezek is elfogynak, örülhetsz.

17. SAFEGUARD
Team: 1-3 Grunt
Első felvonás: egy leszállóhajó tüzéreként biztosítani a biztonságos landolást. Ismét három embered van, kettő oldalt, egy felül. Bevallom, én itt is „csaltam", azaz csak a toronylövésszel ügyködtem, ezzel a tornyokat, SAM-eket le tudtam szedni, az oldalsó embereimet pikk-pakk levadászta az ellen, és véget ért a küldetés. Odafent átbekkeltem ezt az etapot.
A második menet kegyetlen: egy tankot vezetsz, a cél egy nagy rakás (kb. 6-8, bocs, nem számoltam) üzemanyagtartály (nagy, kerek, lapos objektum) és tucatnyi Breed-tank levadászása. A két rakéta és a plazmaágyú lesz segítségedre, én a rakétáknak szavaztam bizalmat, abból is a simának, gyorsabb a móka. Nem egyszerű eset, ráadásul dombokat is kell másznia, és fentről vadászgépek jönnek, a terep pedig tele van örtornyokkal. Rengeteg mentés-visszatöltéssel, és hatalmas szerencsével győzhetsz.

18. NEMESIS
Team: 1 Grunt (Snake)
Parker áruló volt, a Breed lerohanja az anyahajót. Bármily hihetetlen, egyetlen emberen múlik a Föld sorsa, és ez egy Snake nevű Grunt. Először egy pilótaülésbe szíjazva köszön be, ismét két Breed szállítóhajót kell kicsontozni, nagyon kegyetlen menet, jön úgy 20-30 kamikáze vadász, plusz kerülgethetsz sziklákat, borzalmas. Igazából a rakéta itt a nyerő, az irányított csak közelről és tiszta helyzetben, hiszen amúgy lehetetlen kiválogatni a befogórendszerrel a rengeteg ellenségből a célpontokat. Ha mindkét gép megsemmisült (amikor már pörög, otthagyhatod), az első etapnak vége.
A következő a Darwin fedélzetén vár, Carla és csapata a Breed megszállókkal küzd. Sok variáció itt nincs, kb. tízes csoportokban érkezik az ellen, le kell nyomni mind, előbb-utóbb elfogynak. Mindig tarts a tieiddel, ha csendes a terep, csatlakozz hozzájuk, jöhet a harmadik menet.
Carla elrohan bekapcsolni a védelmet, te pedig ott maradsz a hídon. Előre nem mehetsz, mert egy „erőtér" visszavág, hátra sem, mert elszakadsz a többiektől (fél perced lesz, hogy „hazatalálj"), annyi a dolgod, hogy szemből és oldalról mazsolázd ki az újabb ötven ellenséget. Kis idő múlva Carla a segítségedet kéri. Most kapaszkodj!
Hátra arc, déli irányba [S] kell menned, majd a híd végén balra, és a zöld nyilat követve jobbra, majd fel a rámpán. Iszonyat túlerő fogad, szerencsére a fordulókban lesz lő- és kötszer - de ne állj le feleslegesen hadakozni! Az idő elég lesz, sajátos módon a stopper a következő irányponthoz hátralévő limitet mutatja, ha ezt eléred, újraindul.
Ha felérsz a felső szintre vigyázz: ne előre rohanj, a lift felé, hanem megfordulva a Planetárium irányába! A célhoz közeledve balra életerőtartályokat látsz, ekkor célnál vagy. Szedd össze ezeket és lődd le itt az erkélyen az ellenséget, majd vagy innen, vagy leugorva az „arénába" lentről nyírd ki az összes Breedet, akik körbeveszik a kisasszonyt. Nagyon húzós a feladat, de a java még hátravan…
A rámpán találsz löszert, kövesd a lányt ki a folyosóra, és vissza a lifthez. Ismét csak ne állj le vitatkozni senkivel, tapadj az amazon hátsójára. A lifthez érve kapaszkodj - jobbról kinyílik az ajtó, és egy kisebb hadsereg esik nektek. Vigyázz, ne a lányt lődd szét, és minél több tüzet vonzz magadra, nálad van kötszer, Carla viszont porcelán. Ha minden ellenség elfeküdt, és a lift felért, fuss be a lány mellé. Most nézz rá: ha a fejét lehajtva, térdeire támaszkodva áll, reménytelen a szitu, inkább tölts vissza egy mentést! Amint felértek ugyanis, egy újabb adag Breed kóstol belétek, ismét rohanj a lány után, de ne maradj le, és ne is hagyd le, mert meghal. Hamarosan elértek egy pontra, ahol Carla beáll egy egyszemélyes liftbe, ezzel szemben találsz egy másikat némi löszerrel, utazz fel ezen. Itt lesz a játék vége.
Lépj előre a liftből annyira, hogy a stopper leálljon, de ne tovább! Ha Carla a nagy felvonón az említett módon, lehajtott fejjel szenvedett, itt el fog vérezni, és vége a dalnak. Ha fitten áll még most is, jó esélyed van a győzelemre. Két oldalt egy-egy Breed tábornok áll. Helyezkedj úgy, hogy az egyik főnöktől takarva legyél, a másikat kihajolva megcsíphesd a skulókkal.
Egy ilyen rusnyaságba kb. 500 hagyományos löszer kell, a plazmát nem próbáltam. Amint az egyik dög elesett, finoman fordulj át a másik oldalra, és ismételj. Nagy türelem és kitartás kell a dologhoz, csak vigyázz, el ne találjanak!
Ha mindkét tábornok elpusztult, lehet örömtáncot járni a CD-n. A királylány a tiéd lesz, a Föld megmenekül, de a készítők egy rusnya szörnnyel és a „folytatása következik" felirattal rémisztenek. Jaj nekünk…

][redenc

A BREED EGYSÉGEI

Soldier
Sima fémszürke koma, egyszerű páncélzattal és fegyverzettel, igazi ágyútöltelék.

Warrior
Kékeszöld, erősebb és okosabb ellenség, jobb arzenállal, legtöbbször őrpozícióban.

Hunter
Könnyen felismerhető vörös, erős páncélzatáról. Ügyes, gyors ellenfél, jó fegyverzettel, tipikus gyilkológép.

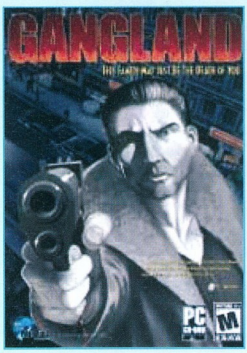
General
Csak a szóló mód végén találkozol velük, bazi nagy, fekete dögök, abszolút halálosak. Multiban nem választhatók.

GANGLAND

Fordulatos történet, igényes kidolgozás, humor, izgalom. Sajnos kevés játékra igaz ez a jellemzés manapság, éppen ezért nagy meglepetést jelentett az ismeretlen fejlesztőcsapat játéka, mely az egyik legnagyobb klasszikus, a Syndicate legjobb pillanatait idézi. A program a stratégia és az RPG-k legjobb ötleteit, elemeit ötvözi, mindezt megspékelve rengeteg akcióval. Ennél jobb stílus keveréket nehéz elképzelni, hiszen így az összes 'divatos' kategória kedvelői megtalálják a számításukat egyetlen programon belül. A történethez a készítők nagyon jó alapot találtak, leginkább a maffia életével foglalkozó filmek sztorijait, azon belül is azok legjobb pillanatait ragadták ki, és gyúrták össze, és ennek eredményeképpen egyetlen perc pihenésre sem lesz időnk a játék során.

- **CD Link: Képgaléria**

- **Fejlesztő: Media Mobsters**
- **Kiadó: Whiptail Interactive**
- **Megjelenés: 2004-Február-24**
- **Kategória: Stratégia/RPG**
- **Honlap: http://www.mediamobsters.com/**



Egy forró éjjelen tűzharc hangjai ébresztették az óváros lakóit Palermóban. Lövések, sikolyok, és csikorgó kerekek hangja törte meg a csendet. Másnap reggel holtan találták Chico Mangano-t. Két tanú jelentkezett a rendőrségen, mindketten határozottan felismerték Chico gyilkosait. Mario Mangano nem hitt a fülének, amikor a tanúk elmondták, hogy a gyilkosok Romano, Angelo és Sonny Mangano voltak, Chico és Mario testvérei. A rendőrség megpróbálta elkapni őket, de nyomtalanul eltűntek. Két év múlva Mario nagyapját Vincenzo Mangano hívta fel Amerikából, Paradise City-ből. Azt mondta, hogy Chico gyilkosai a városában vannak, több embere is látta őket. Mario megesküdött nagyapjának, hogy megkeresi és megöli fivére gyilkosait…

■ **Első nap: A találka**
■ **Helyszín: Little Italy, családok: 2**

Mario bosszúra szomjasan érkezett a városba, de tudta, az a legjobb, ha bejárja a ranglétrát bácsikája, Vincenzo 'családjában'. Ez volt a legjobb módja, hogy megismerkedjen a lehetőségekkel, és hogy testvérei nyomára bukkanjon…

A város egyik részét Jimmy 'Two Guns' Morricone és emberei uralják. A másik részét Vincenzo Mangano és társai. Jimmy embereit - az ellenfeleket - kék pöttyök, Vincenzo embereit - a mieinket - piros pöttyök jelölik a térképen. Az általuk uralt területek (boltok) szintén pirossal és kékkel vannak jelölve. A családok rejtekhelyeit megfelelő színű célkereszt jelzi.

Menjünk be az ajtón, és beszéljünk Vincenzo-val. (Az asztalnál ülő fickóval.) Első feladatunk, hogy megszervezzük a lőszer utánpótlást, ehhez a közeli fegyverüzletbe kell ellátogassunk. Erősítést kapunk Tony személyében, aki tekintélyt parancsoló méretekkel, és szikla keménységű öklökkel rendelkezik. Vincenzo azt tanácsolja búcsúzóul, hogy tűzharc esetén tartsuk a távolságot, majd átnyújt nekünk egy félautomata pisztolyt. Irány a fegyverkereskedő. Beszéljünk vele. Ha nem kerevedünk tűzharcba senkivel a boltban, akkor egyszerű lesz a dolgunk (a beszélgetéskor megjelenő választási lehetőségek közül a baloldalira kell kattintsunk). A boltos rááll a dologra, ezen túl szépen fizeti a védelmi pénzt, és küldi a lőszer utánpótlást a családnak. Menjünk vissza Vincenzohoz, akitől megkapjuk az 1.500 dolláros jutalmunkat.

Beszéljünk újra Vincenzo-val, aki újabb feladatot ad nekünk. Rájött, hogy szeretne beszállni a 'kaja iparba'. Ehhez el kell mennünk a térképen jelölt étterembe, és meg kell vásárolnunk azt. Most is hasznos tanáccsal szolgál, azt mondja, tűzharc esetén mindenképpen használjunk fedezéket. A feladat végrehajtásához 10.000 dollárt kapunk. A rejtekhely mellett található a bisztró, menjünk be, és beszéljünk a csapossal. (A beszélgetéskor megjelenő választási lehetőségek közül a jobboldalira kell kattintsunk.) Előfordulhat, hogy lövöldözésbe keveredünk, a 'C' billentyűvel le tudunk guggolni a bárpult mögé. Adjuk át a pénzt, és menjünk vissza a főnökhöz.

Jimmy 'T-Guns' a Mangano család területére tévedt, és azt hiszi, hogy bármit megtehet, amihez csak kedve van. Ettől Vincenzo enyhén szólva mérges lett. Beszéljünk Vincenzo-val, aki ad néhány embert mellénk, hogy móresre tanítsuk a fickó egyik emberét. A feladat megoldásához kapunk 20.000 dollárt. A térképen zöld pont jelöli a célpontunkat. Hét percünk van, hogy kinyírjuk a fickót. Kerüljük meg a háztömböt balról, így a háta mögé kerülhetünk a sikátorban. A lövöldözés miatt esetleg rendőrök is megjelenhetnek, ebben az esetben velük is végeznünk kell. A feladat megoldásáért 5.000 dollár jutalom üti a markunkat.

A következő küldetésünk célpontja nem más, mint maga Jimmy 'Two Guns' Morricone. A feladathoz teljesítéséhez 50.000 dollárt kapunk, és újabb segítőnk akad egy Big Mamma személyében. Irány Jimmy rejtekhelye. Útközben egy-két fickóval el kell bánnunk, majd a hadiszállásra menjünk be, és nyírjunk ki mindenkit. Jimmy folyamatosan gyógyítja magát, ezért nem könnyű megölni. Mindenképpen fedezékből támadjunk.

■ **Második nap: A hiányzó utcalányok**
■ **Helyszín: Little Italy, családok: 2**

Vincenzo nagyon elégedett volt, tetszett neki, ahogy a Mario a Morricone problémát kezelte, és különösen örült az új rejtekhelynek. Odaadta a kulcsát annak a kocsinak, amit először megvett, miután Paradise City-be érkezett.

A kocsival menjünk Vincenzohoz. Beszéljünk a főnökkel, elmondja, hogy egyre több spicli mesél a rendőrségnek a család ügyeiről. A feladatunk egy kelle-

mes kis autós lövöldözés, hogy elejét vegyük a további problémáknak. Négy percünk van, hogy három spiclit kinyírjunk. Lehet az autóból lőni őket (jobb egérgomb), én inkább kiszálltam, és úgy végeztem velük. Ha megvagyunk, menjünk vissza a főnökhöz, az 5.000 dolláros jutalomért.

Vincenzo két utcalánya eltűnt, miközben a város másik részébe szállítottak valamit. Vincenzo arra kér minket, hogy járjunk utána az ügynek, ugyanis nagyon valószínű, hogy a Vagni család emberei a felelősek. Mellékesen kiadja a parancsot, öljük meg a Vagni család vezetőjét. Menjünk a térképpel jelzett helyre, nyírjuk ki a ránk törő rosszfiúkat, majd a rejtekhelyen öljük meg a banda vezérét. Az asztalán egy cetlit találunk, melyet elolvasva kiderül, hogy a Vagni család mellett a Sabatini fiúk is részt vettek a lányok megkínzásában, és megölésében. Mario úgy dönt, hogy ki kell nyírni a Sabatinik főnökét is. Az asztalra kattintva megszerezzük a rejtekhelyet, majd irány a térképen zölddel jelölt pont. Ha kinyírtuk a Sabatini család főnökét, irány vissza Vincenzo-hoz.

Vincenzo nagyon örült, hogy Mario két konkurens család főnökét is kinyírta. Mikor a munkás nap után nyugovóra tért, Mario a testvéreire gondolt, arra, hogy Chico, Angelo, Romano és Sonny nem is olyan régen még kisgyermekként játszottak a tengerparton…

■ **Kihívás 1: Mesterlövész**
■ **Helyszín: Külváros**

A sima egységeken kívül (kidobók, fegyveresek, csatlósok) szuper egységeket is szerezhetünk, ehhez teljesítenünk kell a kihívásokat. Az elsőben tíz percet kell túléljünk, miközben rengeteg rosszfiú és utcalány támad ránk. Ehhez öt embert kapunk, köztük mesterlövészeket. A küldetést teljesítve ezen túl segítségül hívhatjuk Alexander mesterlövészeit. A mesterlövészek lassan töltenek újra, de messziről is pontosan céloznak.

■ **Harmadik nap: O'Hara**
■ **Helyszín: Little Italy, családok: 3**

Vincenzo megkér minket, hogy egy küldeményt hozzunk el. A térképen zöld ponttal jelölt helyen kell a csomagot felvenni, és el kell vinni egy másik zöld ponttal jelzett helyre. Jutalmunk 2.000 dollár.

Valaki megölt három politikust, és a Mangano családra akarják kenni a dolgot. Vincenzo szerint két család, és néhány korrupt rendőr is vétkes a dologban. A feladat: a korrupt rendőrök, és a szóban forgó családok főnökeinek likvidálása. Először menjünk a kapitányságra, itt öljük meg a négy korrupt zsarut, és a kisebb hadseregnyi rendőrt, akik mind a mi életünkre törnek. Ezután menjünk vissza Vincenzo-hoz, aki közben szerzett nekünk egy rendőrautót, így már el tudunk látogatni a két vétkes családhoz feltűnés nélkül. Menjünk először a hozzánk közelebb eső zöld ponttal jelzett helyhez, és intézzük el a főnököt. Az asztalán találunk egy borítékot 9.000 dollárral, és egy V.B. aláírással ellátott levelet. Irány a másik főnök hadiszállása. Kisebb háború után elfoglalhatjuk a rejtekhelyét. Az asztalon találunk egy cetlit, amit egy 'El Toro' nevű szemény írt. Ebben szó esik egy szépfiúról, aki talán Angelo lehet… Irány vissza Vincenzo-hoz.

■ **Kihívás 2: Big Mamma**
■ **Helyszín: Little Italy**

Két Big Mamma-t elraboltak, a feladatunk kiszabadítani őket húsz perc alatt, majd ezután el kell kísérjük őket egy biztonságos helyre. A kiszabadításuk nem annyira nehéz, de amíg elkísérjük őket, egy egész hadseregnyi rosszfiúval el kell bánjunk. Jutalmul ezen túl bármikor számíthatunk a Big Mamma-k segítségére. A Big Mamma-k nagy előnyei: Shotgun-t használnak, és segítségükkel ingyen gyógyítani tudjuk a sérülteket. Hátrányuk: lassan közlekednek.

■ **Negyedik nap: Emberrablás!**
■ **Helyszín: Little Italy, családok: 4**

Vincenzo rendkívül büszke ránk, a sikeres küldetések jutalmául ki is nevez minket Capo Soto-nak. Ez azt jelenti, hogy a csinosabb öltözet mellett 25% jár nekünk a bevételekből. Első feladatunkként meg kell szerezzük az összes család rejtekhelyét a környéken. Ez azt jelenti, hogy meg kell öljük a három konkurens család főnökét. A feladathoz kapunk egy teherautót is. Vincenzo figyelmeztet minket, hogy az Oroszok mesterlövészei nagyon ügyesek. Barna, zöld és kék pontok jelzik a rejtekhelyeket, melyek környékén elég nagy koncentrációban fordulnak elő rosszfiúk. A zöld jelöli az orosz családot. A mesterlövészek fedezékből, távolról próbálnak hatástalanítani minket. Nyírjuk ki mindhárom család főnökét. Ekkor egy alak üzenetet hoz Vincenzo-tól, mely szerint visszafelé fel kell szedjünk egy csomagot. Egy étterembe vezet az utunk, ahol Mario néhány falatot bekap, csak úgy pihenésképpen. Mire visszaérünk a rejtekhelyre, Vincenzo eltűnik, az embereit megölték egytől egyig. Mindenhol AK47 lőszerek hevernek, a nyomok a Kolumbiaiakhoz vezetnek. Irány a kikötő, a Kolumbiaiak kedvenc tartózkodási helye.

■ **Kihívás 3: A tolvaj**
■ **Helyszín: Külváros**

Két autót kell ellopnunk, majd egy meghatározott helyre leszállítanunk, mindezt tizenkét perc alatt. Az autókra hat gengszter vigyáz, őket tegyük ártalmatlanná. A csapat kiegészült egy tolvajjal, ő bepöccenti a verdákat, és már indulhatunk is. Az utunkban áll majd néhány barikád, kiegészítve fegyveresekkel. Ilyenkor pattanjunk ki, vigyázzunk a kocsik épségére. Nem lesz könnyű időn belül eljutni a zöld ponttal jelzett helyre, de megéri végigvinni a küldetést, mert ezen túl a tolvajokat is használhatjuk feladataink során. Előnye: autókat, pénzt, egyéb dolgokat tud ellopni, hátránya: tűzharcban nem sok hasznát vesszük.

■ **Ötödik nap: A kikötő**
■ **Helyszín: Kikötő, családok: 4**

Mario elhatározta, hogy utána jár a Little Italy-ban történt mészárlásnak. A kikötőbe érve megkereste Igor Ivanov az orosz főnök, akinek tetszett, amit Mario Little Italyban véghez vitt. Felajánlotta, hogy segít kinyírni Juan Carlos-t, a Kolumbiaiak főnökét. Annyit mindenesetre elárult, hogy vigyázni kell a Kolumbiaiakkal, ugyanis a kedvenc fegyverük a páncélökől.

A hadiszállás felé haladva ránk támadnak néhányan, és hamarosan találkozunk egy

páncélöklössel is. Nyírjuk ki a főnököt. Végre saját rejtekhelyünk van! Igor odaadja a beígért jutalmat, és kapunk egy sportkocsit is.

Mario fejében megfordult, hogy ideje lenne családot alapítani, hiszen a gyerekek adják a család erejét…

A következő feladataink nagyon kellemesek, keresnünk kell egy feleségnek való hölgyet, és amikor megvan, el kell vennünk feleségül. Járjuk be a környéket, és beszélgessünk el a lányokkal, akik elmondják, hogy melyek a kedvenc időtöltéseik, és mennyi pénzt kell az örök hűséghez feláldoznunk. Miközben keres-

sük az igazit, a környező boltok tulajaival állapodjunk meg a védelmi pénzeket illetően. Alküldetések: a rejtekhelyünkön a telefonon keresztül üzleteket tudunk kötni, és mindenféle emberek jönnek, akik szeretnék, hogy segítsünk nekik. Ha olyat ajánlanak cserébe, ami miatt megéri nekünk, akkor ne habozzunk. (Egy robbantásos akcióért 10.000 dollárt kaptam, illetve egy bomba szakértővel gazdagabb lett a csapatom.) Szóval, amint megvan a megfelelő hölgy, kérjük meg a kezét, majd menjünk a templomba. Beszéljünk a pappal, aki összead minket. Ezután menjünk a rejtekhelyünkre, és kattintsunk jobb egérgombbal a hölgyre, hogy mihamarabb meglegyen a gyermekáldás. Mario tudja, hogy kemény csaták vannak hátra, de most már komolyabb kötelezettségeink is vannak. Az a pletyka terjed el, hogy valaki meg akarja ölni a feleségét. Amint kilépünk a rejtekhelyünkről, hogy körbejárjuk az üzleteket, egyből megtámadják a családunkat. Irány a kolumbiai rejtekhely (barna pont). Ott találjuk a főnököt a családjával. Végezzünk velük. A főnök embereit nem könnyű megölni, folyamatosan gyógyítják a sérüléseiket.

A mészárlás után Mario úgy érezte, hogy elkezdte megvetni a lábát a kikötőben, és abban a tudatban, hogy senki sem bánthatja a családját, nyugodtan hajtotta álomra a fejét.

■ **Hatodik nap: Egy új barát**
■ **Helyszín: Kikötő, családok: 4**

Igor újra megkeresi Mario-t, hogy együtt harcoljanak egy másik kolumbiai főnök ellen. Kemény menet, de velünk tart Igor is. (Érdemes néhány embert még felbérelni, és néhány üzletet 'kibérelni', hogy elég pénzünk legyen). Irány a kolumbiai hadiszállás (barna pont). Amikor megöljük Xavier-t, meghal Igor is.

Mivel az Oroszok csak Igor miatt barátkoztak a családdal, Mario aggódott, hogy elpártolnak, esetleg bosszúra szomjaznak majd. Bár a feje zúrzavaros volt a sok gond miatt, nem feledkezhetett meg az esküről, amit testvére halálakor tett.

■ **Kihívás 4: A téglák**
■ **Helyszín: Little Italy**

Segítőnk három tégla, akik jellegtelen, fegyvertelen figurák, de fel tudják venni a hozzájuk hasonló méretű ellenfelek alakját, öltözetét. A segítségükkel kell beszivárogni az ellenséges hadiszállásra, ahol meg kell öljük a főnököt, mindezt tíz percen belül. A feladat végrehajtása után már a téglákat is használhatjuk a küldetéseink során.

■ **Hetedik nap: Öljük meg mind!**
■ **Helyszín: Kikötő, családok: 4**

Az eddigi legélvezetesebb feladat következik, meg kell öljük az összes konkurens család főnökét. A telefonon, és a hadiszállásra érkező segítséget kérő delikvensektől mellékküldetéseket is kaphatunk, én ehelyett a város összes létező boltjának főnökét befenyítettem. Így elég pénzem lett ahhoz, hogy embereket toborozzak. Ha elég emberünk van, irány az ellenséges bandák területe. Általában az ellenséges családok üzleteit is érdemes átvenni, de csak miután már megöltük a családfőt. (Különben kell hagyjunk fegyvereseket, akik védik az érdekeinket, ez viszont sok plusz odafigyeléssel jár.)

Amint végzett az összes főnökkel, Mario elhatározta, vakációra megy Palermóba. Végre újra találkozhatott a nagyapjával, de tartott tőle, hogy családott lesz amiatt, hogy még nem találta meg a testvéreit.

■ **Kihívás 5: Bérgyilkos**
■ **Helyszín: A főutca**

Bérgyilkosok segítenek minket a feladat megoldásában. Az a specialitásuk, hogy méreggel dolgoznak. Az ellenséges főnökig kell eljussunk, akivel aztán a bérgyilkosok végeznek. Ha sikeresen végrehajtjuk a feladatot - melyre tíz percünk van -, akkor ezen túl már a bérgyilkosokat is segítségül hívhatjuk.

■ **Nyolcadik nap: Vakáció**
■ **Helyszín: Kikötő, családok: 6**

Mario kapott pár tippet nagyapjától, aki többek között azt javasolta, hogy keresse meg Aaron Dempsky-t, aki talán segíteni megtalálni Angelo-t. Mikor Mario visszaért a kikötőbe, szörnyű látvány fogadta, a Kolumbiaiak és az Oroszok lecsaptak a hadiszállásra, szinte mindenkivel végeztek. Szerencsére nem egyedül jött vissza, Szicíliában felbérelt pár embert és szerzett egy katonai járművet is. Ideje volt, hogy valaki rendet rakjon a környéken…

A szokott módon építsük a birodalmunkat, és amikor elég emberünk van, indulunk el az ellenséges főnökök rejtekhelyeire. Amikor a második keresztapával végeztünk Mario talál a szélben egy cetlit, amin egy új jókipű Olaszról tesznek említést, akit 'Angyalarcúnak' hívnak. Ez csakis Angelo lehet! A papír szerint a Kolumbiaiakkal paktált le, és valahol a város délkeleti részén tanyázik. Még két rejtekhelyet kell meglátogatni.
Az FBI elkezdi megtisztítani a várost, ez újabb nehézséget jelent a küldetés megoldása közben. Gyűjtsünk össze minél több embert, és miközben a konkurens családok területén tisztogatunk, figyeljünk oda, hogy a korábban elfoglalt területekre, és a

saját rejtekhelyünk védelmére is maradjon emberünk. Az FBI és az ellenséges családok is megpróbálják elfoglalni az érdekeltségeinket. A lila terület hadiszállásán találjuk meg Angelo-t.

Miután Mario végzett a testvérével, úgy érezte, nem tud a tükörbe nézni ezen túl… De a vendetta a családi kötelékeknél is fontosabb, meg kellett bosszulja Chico halálát! Szerencsére mielőtt Angelo meghalt, elmondta, hogy Sonny-t a külvárosban találjuk meg. Mario úgy döntött, már nincs több tennivaló a kikötő környékén, célba vette a külvárost.

■ **Kihívás 6: A bomba szakértő**
■ **Helyszín: Kikötő**

Hat épületet kell felrobbantsunk harminc perc alatt. Ehhez a bomba szakértő nyújt segítséget, aki a robbantáson kívül közelharcban nyújt nagy segítséget, amikor is dinamitokat hajít az ellen sorai közé. A küldetés megoldása után a bomba szakértőket is használhatjuk.

■ **Kilencedik nap: Tom Jones**
■ **Helyszín: Külváros, családok: 2**

A külváros csupán az árnyéka volt régi önmagának. Mario minden pénzét arra költötte, hogy egy megfelelően felszerelt rejtekhellyel kezdhesse meg új életét, a környék meghódítását, és Sonny felkutatását. Egy teherautót is vásárolt, hogy embereit és felszereléseit át tudja szállítani a kikötőből. Némi szimatolás után egyértelművé vált, hogy az első, és legfontosabb feladat a konkurens banda főnökének, Tom Jones-nak a semlegesítése.

A szokásos taktikával érdemes indítani, azaz járjuk körbe a boltokat, és szedjünk védelmi pénzt. Az első opcióval érdemes indítani (ami azt jelenti, hogy 25% lesz a hasznunk a bevételből), mert a környék boltjai, bisztrói, kaszinói nem hoznak túl nagy pénzt. Elég szerencsés a kerület felosztása, középen egy hatalmas fal választja ketté, így a hadiszállás felőli oldalon szépen kiépíthetjük a birodalmunkat anélkül, hogy támadástól kellene tartsunk. Vásároljunk embereket, majd irány Tom Jones birodalma. Rengeteg ellenfél vár ránk, én mindenesetre a másik oldalon is megszereztem a boltokat, mielőtt megöltem volna az öreg Tom-ot.

Miután Mario végzett Tom Jones-al, megcsörrent a telefon az asztalon. Marlon Twins volt az, a 'Fekete testvériség' nevű banda főnöke. Szerencsére azt hitte, hogy Tom Jones-al beszél, ezért meghívta Mario-t a rejtekhelyére, egy üzleti ügyet megbeszélni. Ez még nem is lett volna érdekes, de ekkor Marlon kinyögte, hogy Sonny Mangano is jelen lesz a megbeszélésen!

■ **Kihívás 7: A szuper kidobó**
■ **Helyszín: Külváros**

A külváros egyik kerületén kell átverekednünk magunkat, ahol 'szuper kidobók' próbálnak megállítani minket. A 'szuper kidobók' ököllel, baseballütővel támadhatnak ránk, ütéseik hatására pár másodpercig képtelenek vagyunk megmozdulni. Tizenöt percünk van a feladatra, sikátorokon, kosárlabda pályákon kell átvágnunk, érdemes dinamitot dobni a közeledő kidobók felé.

■ **Tizedik nap: Marlon Twins**
■ **Helyszín: Külváros, családok: 2**

Éjszaka Mario-nak szörnyű álma volt, Chico és Vincenzo halálhörgését, sikolyait hallotta, maga előtt látta az arcukat, amikor az életükért könyörögtek. Mario izzadva ébredt, és az sem tudta megnyugtatni háborgó lelkét, hogy tudta, közeleg a perc, amikor leszámolhat másik öccsével, Sonny-val.

Az előző pályához hasonlóan itt is szépen lassan át tudjuk venni a boltok irányítását a saját területünkön, majd a Marlon Twins területén. Lassan gyűlik a pénz, a bisztrókat mindenképpen szerezzük meg, általában ott tudjuk toborozni a legtöbb új fegyverest. Amíg gyűlik a pénz, érdemes elvállalni néhány mellékküldetést. A két területet elválasztó fal közepén található híd végébe állítsunk fegyvereseket, hogy semmiképpen ne tudjanak átjönni a másik oldal emberei. Ha már elég erősnek érezzük magunkat, keressük meg Marlon rejtekhelyét, és végezzünk mindenkivel, akit ott találunk.

Mario-nak csalódnia kellett, Sonny az utolsó pillanatban meglépett. Mario fejében gyermekkori képek sorjáztak, eszébe jutott a nap, amikor Sonny almát lopott, de rajtakapták, és megetették vele a zsákmányt. Sonny huszonkét almát evett meg, de úgy tűnik, nem tanult a dologból. Kiderült, a kerület délnyugati része felé vette az irányt.

■ **Tizenegyedik nap: Sonny**
■ **Helyszín: Külváros, családok: 3**

Mario tudta, hogy nagyon nehéz harc vár rá. Sonny elbarikádozta magát a város délnyugati részében, mindenre elszántan. Mario felhívta a nagyapját, hogy tanácsot adjon neki, mert még mindig habozott. Bármi történt is, nem tudta rávenni magát, hogy még egy testvérét megölje. A nagyapja - ahogy az ősi törvény - nem tűrt ellentmondást. Mario azt kívánta, bárcsak máshol születtek volna Szicília helyett…

A szituáció nagyon hasonló az előző küldetésben tapasztaltakhoz, annyi a különbség, hogy a fal innensó oldalára eső területen osztozunk Sonny-val. Nagyon fontos, hogy először vegyük át az uralmat az összes bolt felett a mi oldalunkon, majd a fal másik oldalán, és szerezzünk minél több pénzt, és embert. Ugyanis az eddigi legnehezebb csata következik. Sonny rengeteg embert begyűjtött, szinte lehetetlen legyőzni. Gondoskodjunk róla, hogy legyen elegendő lőszer utánpótlásunk, legyen elég dinamitunk, és egészségügyi csomagunk. Amikor behatolunk a területére és elfoglalunk pár boltot, egy nagyobb csapatot küld a fogadásunkra.

Ha a rosszfiúkat sikerült legyőzni, szerezzünk utánpótlást mindenből, és keressük meg Sonny rejtekhelyét. Teherautók állnak az út közepén, emiatt nem érdemes járművel megközelíteni a rejtekhelyet, mert könnyen felrobbanhatunk a golyózáportól. Mindenkivel végezzünk a környéken, majd indítsuk meg a végső támadást.

Sonny meghalt, Mario megtalálta a zsebében Romano címét. Kiderült, hogy Romano összeszűrte a levet a japán maffiával, és a város előkelő részében van a rejtekhelye. Mario-nak amúgy is elege volt a város leglepusztultabb, legdepressziósabb részéből, úgy döntött, átteszi székhelyét a belvárosba.

Tippek-trükkök

A kihívások nem tartoznak közvetlenül a történethez, de érdemes megcsinálni őket, rögtön aztán, amikor már választhatóvá válnak. Így újabb (szuper)egységekhez jutunk, melyeket a későbbi küldetések során tudunk felhasználni.

Mindig figyelni kell a térképen feltűnő piros villogó pontokra, ezek azt jelzik, hogy az ellenfelek (esetleg a rendőrök) megtámadták valamelyik érdekeltségünket.

Csak Mario tud embereket toborozni, boltosokat rábeszélni a védelmi pénzekre, és a hadiszálláson mellékküldetéseket felvenni.

Háromféle lőszert (normál, dum-dum, robbanó) használhatunk a játék során, a kép baloldalán kell kiválasztanunk a megfelelő ikonra kattintva, hogy melyik a legjobb az adott helyzetben.

Kihívás 8: A testőr
Helyszín: Külváros

Igencsak nehéz feladatot kapunk, tíz perc alatt kell megölnünk két főnököt. Mindkettőt négy-négy testőr védi. Mi három testőrt kapunk segítségül. Ne bonyolódjunk minden fegyveressel tűzharcba, mert akkor kifutunk az időből. A testőrök közelharcban és távolról is halálosak, gyorsak, és pontosan céloznak. Egyedül a páncélzatuk gyenge, de így is nagy hasznukat vehetjük majd későbbi küldetéseinknél.

Tizenkettedik nap: Aaron Dempsky
Helyszín: Belváros, családok: 4

Amint Mario a belvárosba érkezett, összefutott Aaron Dempsky-vel. Dempsky kicsi, de jól szervezett családot vezetett, főleg ékszerrel és ruhákkal üzletelt. Nem is volt semmi problémája mindaddig, amíg a kínai maffia és a Yakuzák meg nem érkeztek a városba. Átadott egy kisebb hadiszállást, és néhány autót, ennek fejében megkérte Mario-t, hogy segítsen megölni Kiyoshi Matsuda-t és kínai szövetségesét, Chong-Wai Han-t. Hadseregük főleg 'nindzsákból', és 'fekete özvegyekből' állt.

A belvárosban sokkal elegánsabb, drágább boltok vannak, így hosszabb időt vesz igénybe a terület elfoglalása. Két szomszédos ellenfelünket kell megölnünk, de először a lehető legerősebb csapatot állítsuk össze. Az elfoglalt boltokat érdemes védeni, érdekes módon nem is annyira a konkurencia, inkább a rendőrség miatt. A Kínaiak hadiszállását nagyon nehéz bevenni, néha úgy tűnik, egy egész hadsereg sem elég hozzá. Minden eddig megtanult trükköt be kell vetni (köztük az autós lövöldözést sem árt) és akkor sikerül megölni a kínai főnököt.

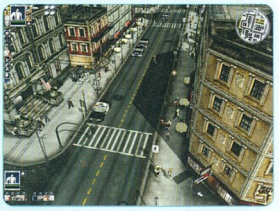
Mario nagyon örült, hogy sikerült túlélni az akciót, Dempsky arra kérte, támadja meg a Japánokat is, akik a város északi részét uralták.

Kihívás 9: A nindzsa
Helyszín: Central park

Tizenöt perc alatt kell három kardot megtalálnunk a parkban. Ez nem hangzik nagyon nehéznek, egészen addig, amíg kiderül, hogy a parkban kisebb hadseregnyi nindzsa vár ránk. A jutalmunk az, hogy ezen túl a nindzsákat is felhasználhatjuk. A nindzsák rendkívül jól tudnak rejtőzni, lopózni, és nagyon gyorsak. Egyetlen hátrányuk az, hogy aránylag kicsi a sebzésük.

Tizenharmadik nap: 1.000.000!
Helyszín: Belváros, családok: 3

Mario úgy döntött, megfogadja Dempsky tanácsát, és felkészült az Eijiro Akimoto és Hithosi Sakurai elleni harcra. Hithosi messze földön híres volt arról, hogy mennyire erős, könyörtelen harcos. Mario azt hitte, hogy már nem érheti meglepetés, ekkor Akimoto telefonált, és elmondta, hogy fogva tartja Vincenzo-t, váltságdíjért cserében elengedi. Vincenzo élt! Akimoto megparancsolta, hogy Mario egyedül menjen el hozzá, mert ha bármi gyanúsat észlel, akkor megöli Vincenzo-t.



Akimo területe a város keleti részén található (barna színel van jelölve). Nem sok időnk van, siessünk, kerüljük a tűzpárbajokat. A hadiszállásra egyedül menjünk be.

Akimo üdvözölte Mario-t, hellyel, és teával kínálta. Elmondta, hogy 1.000.000 dollárt kér, amit három nap alatt kell összeszedni. Marioban megfagyott a vér, arra gondol, hogy sosem tud összeszedni ennyi pénzt. Természetesen nem mutatta, hogy mennyire megijedt, szó nélkül elfogadta az ajánlatot. Látta, hogy Vincenzo-t két szuper nindzsa őrzi. Amint elindult kifelé, ránézett Vincenzo-ra, aki elmosolyodott egy röpke pillanatra...

Harmincöt percünk van arra, hogy összeszedjünk egymillió dollárt. Nem könnyű feladat... Főleg, hogy Hithosi Sakurai-nak (kék hadiszállás főnökének) nem eshet baja. Foglaljuk el az összes boltot, tartsuk meg az elfoglalt területeket, minden eddig begyakorolt trükköt vessünk be, hogy minél gyorsabban meglegyen a pénz. Amint megvan, irány vissza Akimo-hoz.

Akimo gúnyosan nevetett fel, amikor Mario átadta a pénzt. Odaadta egy emberének, majd azt mondta: 'Amiért ilyen ügyes voltál, megengedem, hogy élj még egy kis ideig. Most takarodj innen!'. Mario nem látott a dühtől, csak most jött rá, hogy csúnyán átverték... Vincenzo csak állt ott, és nem szólt egy szót sem.

Szerezzük pár embert, tankoljunk fel mindenből, és menjünk vissza Akimo-hoz. Nagy csata lesz, rengeteg nindzsa, testőr védi, és ha már mindenkit megöltünk, még hátra van a neheze. Akimo folyamatosan gyógyítja a sebeit, nagyon nehéz megölni. Lőjük folyamatosan, néha szórjuk meg dinamittal is.

Helyszínek

Little Italy
Többnyire bérházak, bisztrók, fegyverüzletek, alkohol kifőzdék és templomok találhatók a területen. A boltokat, és üzemeket elfoglalva luxus élelmiszerrel, alkohollal, lopott ékszerekkel, és lopott autóalkatrészekkel tudunk kereskedni. Aránylag kis területen helyezkedik el.

Külváros
A város legelhagyatottabb, legnyomasztóbb része. Kosárlabdapályák, lopott autókkal foglalkozó garázsok, lepusztult hotelek, és folyamatos szürkület jellemzi leginkább. A boltokat, és üzemeket elfoglalva alkohollal, lopott tárgyakkal, lopott autóalkatrészekkel, és 'zavarba ejtő' képekkel tudunk kereskedni.

Kikötő
Lepusztult környék, tiltott szerencsejáték, és erős rendőrség jellemzi a kikötő környékét. A boltokat, és üzemeket elfoglalva alkohollal, lopott tárgyakkal, lopott autóalkatrészekkel, és lopott antik dolgokkal tudunk kereskedni.

Belváros
A város legelitebb kerülete. Luxusszállók, kaszinók, előkelő ruhaüzletek, és divatos éttermek jellemzik leginkább. A boltokat, és üzemeket elfoglalva alkohollal, lopott ékszerekkel, hamisított ruhákkal, és 'zavarba ejtő' képekkel tudunk kereskedni. Hatalmas a területe.

A japán hadúr meghalt. Mario nagyon csodálkozott, hogy Vincenzo nem nagyon örül a találkozásnak, de azt gondolta, biztosan elfáradt a sok izgalomtól. Mario szólt az embereinek, hogy mindenki menjen vissza a hadiszállásra, amikor Dempsky egyik embere azt a hírt hozta, hogy Hithosi Sakurai emberei csapdát állítottak, nem messze a hadiszállástól. Ekkor Mario úgy döntött, itt a legjobb alkalom, hogy hazafelé menet lecsapjon Sakurai-ra.

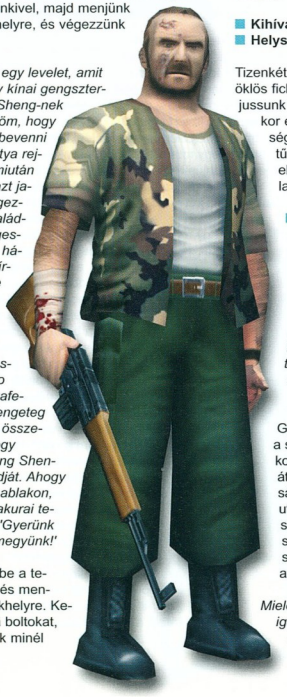
Kihívás 10: Fekete özvegy
Helyszín: Belváros

Négy főnököt kell megölnünk tíz perc alatt. Három fekete özvegy segít a feladat teljesítésében, akik gyorsaságukról és tűzerejükről híresek. Így is nehéz a feladat, az összes főnököt szuper egységek (páncélöklösök, Big Mamma-k, mesterlövészek) védik. A feladat elvégzése után a fekete özvegyeket is segítségül hívhatjuk.

Tizennegyedik nap: A tragédia
Helyszín: Belváros, családok: 3

Egy japán fiú üzenetet hozott Mario-nak. 'Megölted a barátom, a szövetségesem. Ezért meglakolsz te és a családod is! Körbevettem a nyomorúságos rejtekhelyed, és megölök mindenkit, hacsak nem adod meg magad, kis Sziciliai! Menj a rejtekhelyedhez, és add meg magad az embereidnek. Ha nem ellenkezel, csak te halsz meg, és elengedem a családod.' Mario csőre töltötte a fegyverét, és azt mondta: 'Gyerünk srácok, van egy kis elintéznivalónk!'

Irány Sakurai rejtekhelye. Ahogy közeledünk, egyre többen támadnak ránk. Végezzünk mindenkivel, majd menjünk be a rejtekhelyre, és végezzünk Sakurai-al.



Mario talált egy levelet, amit Sakurai egy kínai gengszternek, Kong Sheng-nek írt. 'Köszönöm, hogy segített körbevenni az olasz kutya rejtekhelyét, miután megölték, azt javaslom, végezzék ki a családját, majd égessék porig a házat, hogy hírmondója se maradjon. Végre újra mi uraljuk majd az északi városrészt!' Mario elindult hazafelé. Tudta, rengeteg embert kell összeszedjen, hogy megölje Kong Shenet és családját. Ahogy kinézett az ablakon, meglátta Sakurai teherautóját. 'Gyerünk fiúk, haza megyünk!'

Pattanjunk be a teherautóba, és menjünk a rejtekhelyre. Keressük fel a boltokat, szervezzünk minél több pénzt, embert, ellátmányt. Ha van egy hadseregnyi emberünk, látogassuk meg Kong rejtekhelyét. Rengeteg nindzsa védi a területét, először tisztítsuk meg a rejtekhely környékét, aztán csapjunk le a főnökre.

Mario fáradt volt, és már nagyon hiányzott a felesége, napok óta csak az üzlettel foglalkozott. A felesége nem örült annak, hogy Vincenzo a rejtekhelyen lakott, Mario elhatározta, megkéri, hogy költözzön máshová, úgy érezte, ha tartozott is valamivel, azt bőven kiegyenlítette.

Induljunk el a rejtekhely felé.

Amint Mario hazaért, szörnyű dolog történt. A felesége a földre zuhant, nagyon nehezen kapott levegőt, és mire a doktor megérkezett, már csak a halál beállát tudta megállapítani. A doktor azt mondta, szinte száz százalék, hogy valaki megmérgezte. Mario-t

dühtől elvakultan indult Vincenzo keresésére, hiszen neki kellett volna vigyázni a családjára…

Kihívás 11: Páncélököl
Helyszín: Little Italy

Tizenkét percünk van, hogy minden páncélöklös fickót elintézzünk a környéken, és eljussunk a kijelölt pontig. Ha ez megvan, akkor ezen túl a páncélöklösöket is segítségül hívhatjuk. Előnyük a hatalmas tűzerő, és az, hogy közelharcban is elég hatékonyak. Hátrányuk, hogy lassan mozognak.

Tizenötödik nap: Romano
Helyszín: Belváros, családok: 6

Mario egy esős napon temette el a feleségét. Csak arra tudott gondolni, hogy egyedül Romano lehet felelős a haláláért. Biztos, hogy valahogy besurrant a rejtekhelyre, megölte a feleségét, és magával vitte Vincenzot. Vajon miért? Talán a váltságdíj miatt? Hogyan változhatott a testvére ilyen vérengző vadállattá?

Gyűjtsünk pénzt, vegyük át a boltokat a saját területünkön, majd végezzünk a konkurens bandák fejeivel, és vegyük át az ő területeiken is a boltok irányítását. Hagyjuk a barnával jelölt területet utolsónak. Építsük ki a birodalmunkat, szerezzünk rengeteg lőszert, egészségügyi csomagot, és végül látogassuk meg Romano-t. Miután végeztünk az embereivel, öljük meg.

Mielőtt Romano meghalt, elárulta az igazságot. Az igazságot Chico haláláról. Vincenzo üzletelni kezdett vele, és amikor látta, hogy milyen jól mennek a dolgok, eltette Chico-t láb alól, hogy ne kelljen senkivel se osztozkodni. Ezután úgy állította be a dolgot, mintha Mario testvérei lennének a felelősek a haláláért. Mario semmi-

re sem tudott gondolni azon kívül, hogy Vincenzo-nak meg kell halnia. Lassan, fájdalmasan. És minél hamarabb.

Kihívás 12: Üzletember
Helyszín: Belváros

Négy üzletembert kell elhelyeznünk különböző üzletekbe, és meg kell védenünk őket, addig, amíg 100.000 dollár be nem folyik a kasszába. Előnyük, hogy gyorsabban átveszik a boltok irányítását, és azok a boltok, ahova elküldjük őket, nagyobb hasznot hajtanak. Hátrányuk, hogy lassan mozognak. A feladat végrehajtása után üzletembereket is segítségül hívhatunk.

Tizenhatodik nap: Leszámolás
Helyszín: Belváros, családok: 6

Mario tudta, hogy minden szenvedését Vincenzo-nak köszönheti. Meg kellett lakoljon mindenért…

Az előző pályákhoz hasonlóan először ki kell építsük a birodalmunkat, át kell vennünk a boltokat, pénzt, embereket, ellátmányt kell szerezzünk. Öljük meg a családok főnökeit, vegyük át a területeiket. A barnával jelölt területet hagyjuk a végére. Mikor már felkészültnek érezzük magunkat, látogassuk meg Vincenzo-t.

Vége. Mario-nak semmilye sem maradt szeretteinek emlékén kívül. Elgondolkodott egy pillanatig, az idő mozdulatlanságát géppisztolyok kerepelése, és a csikorgó kerekek hangja zavarta meg. Mario tudta, valahol Paradise Cityben újra harcok dúlnak. Csőre töltötte a fegyverét, és elindult, hogy rendet tegyen.

Tim Norton

Mario

A játék főhőse Mario Mangano, aki testvérének gyilkosain akar bosszút állni. Ahogy az összes egység, úgy Mario tulajdonságai is változnak a játék során. Ez a fejlődés hatással van a játékmenetre is, például a vezetői képességek fejlődésével egyre több egységet tudunk egyszerre irányítani. Mario folyamatosan halad felfelé a ranglétrán, és ez meglátszik a ruházatán is…

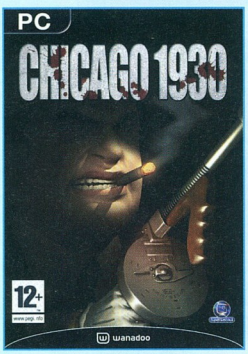
CHICAGO 1930

A Spellbound legújabb játéka a 30-as évek Amerikájába kalauzol minket, ahol éppen most kezdődött el a szesztilalom, ez által csak még jobban elszánttá téve az embereket szomjuk ilyen téren történő oltására. A korábbi Spellbound játékokhoz hűen most is egy taktikai akciójátékkal van dolgunk, mint a Robin Hood vagy a Desperados volt. Lehetőséget kapunk a hírhedt New York-i bandavezér Don Falcone bőrébe bújni vagy a rendet képviselő Edward Nash szerepét játszani, akinek eltökélt célja Falcone törvényes úton történő elfogása.

- **CD Link: Trainer**

- **Fejlesztő: Spellbound**
- **Kiadó: MC2**
- **Megjelenés: 2004-Február-20**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: http://www.spellbound.de/web/en**

- **PC.GAMES teszt: 89%**



Gengszter küldetések

Chicago Palace Hotel

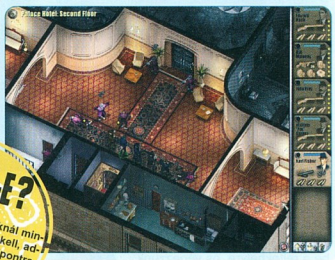
Beszéljünk a hallban álló igazgatóval, majd a recepcióssal. Felhívja a figyelmünket a fotelban üldögélő lila zakós úriemberre, aki elárulja, hogy a hall végében nehézfiúk várnak ránk, ezért célszerű lesz majd kerülő útvonalon közlekedni. Még mielőtt belekezdenénk az akcióba, ismét beszéljünk a recepcióssal, így megkapjuk az öltöző kulcsát, nosza menjünk is be és szedjük össze a boxert valamint a kötelet. Ezután irány a hotel jobb oldalán lévő étterem. Itt egy ügyetlen bandita alussza álmát - szerencsétlen sokat kísérletezett a kloroformmal. Kötözzük meg, a vegyszert pedig vegyük el tőle, majd vonszoljuk be a konyhából nyíló kamrába. A konyhából a hallba lépve meglátjuk a két nehézfiút - akció következik! Lopakodjunk a lift előtt álló egyén háta mögé, majd a boxerrel odasózva kábítsuk el. Kötözzük meg (ezután minden leütött ellenféllel tegyük ezt) és vigyük őt is a kamrába, a kulcsot vegyük el tőle. Az ütővel felfegyverkezve intézzük el a másik nehézfiút is, ezután mehet a társai mellé pihenni. A kulccsal nyissuk ki a lift melletti szobából nyíló lépcsőház ajtaját, majd menjünk fel az emeletre. A liftnél várakozó gengsztert kezeljük az ütővel, majd nézzünk be a konyhába. Az ablakon kibámuló fazont ápoljuk le, és másszunk ki a párkányra. A hotel jobb oldalán végigmászva két helyre juthatunk be: az elsőnél a szobában pisztolylőszert találunk, a hátrébb lévő ablakon beugorva pedig a főnök irodájába jutunk, ahol meglesz a revolver is. Menjünk tovább, ki a fogadóterembe. Itt három őr van - az egyik szerencsére éppen kómás, a társait is vigyük ebbe az állapotba. Mindhárom pácienst húzzuk be a dolgozóba, majd menjünk be az innen felfelé nyíló ajtón. A szoba közepén lévő nagyasztalt a szőnyegen maradva kerüljük meg, majd amint meglátjuk a szomszéd szobában a kétszárnyú ajtónál lévő két őrt, revolverünkkel ártalmatlanítsuk őket. Ezután már csak egyetlen ellenfél marad - a szoba másik felén, a bárpultnál álldogáló géppisztolyt szorongató gengszter. A falhoz tapadva az ablakok mellett ellopózva kerüljünk a háta mögé, majd ütőnkkel altassuk el. Ezzel a küldetésnek vége, de mielőtt visszamennénk a földszinti hallban megjelenő főnökünkhöz, vegyük fel a géppisztolyos ürge melletti arany tőrt, amely harci képességeinket javítja fel.

Eavesdrop on the mob reunion

Dumáljunk a kocsink mellett álló benzinkutassal, majd menjünk át az úton, és az ott lévő vendéglőst is hallgassuk meg. Ezután lopózzunk le a térkép jobb szélén egészen az aljáig. Itt két őr cirkál, akik elől a sarokban lévő bokorban elbújhatunk, majd boxerrel hátulról üssük le őket. A térkép alján lopózzunk el balra a toalettekig. Az itt lévő pincér ideges - elvesztette a kulcsát. Ezt az épület előtt cirkáló őrök egyike találta meg, üssük le és vegyük el tőle, de ne adjuk vissza jogos tulajdonosának. Ezután menjünk a térkép bal szélén található épülethez és felülről a második szobában szedjük fel a telefonszámot. Menjünk le a zászlós házhoz, a benn lévő őröket tegyük hidegre (használhatjuk a pisztolyt is, itt nem annyira érzékenyek a hangra), majd a felső szobában az asztalon olvassuk el az újságot. Ezután telefonáljunk, melynek eredményeként a személyzetet kiküldik az étteremből, ahol a maffia bulizik. Most már nincs más dolgunk, mint a pincér elvesztett kulcsát felhasználva kinyitni az étterem ajtaját, beóvatoskodni egy lépésnyit, és néhány másodperc elteltével máris kész a küldetés.

Destroy Hank O'Neil's Beer Tanks

A starthely melletti raktárépületben altassuk el az őröket és a munkásokat. Jól figyeljük meg a raktár előtti



teherautó mellett található demizsont, hordót és ládát: a küldetés során az összes utunkba kerülőt szét kell verni (kezdhetjük mindjárt ezekkel). A bal felső sarokban lévő irodában a gengsztertől vegyük el a kulcsot, majd a jobb felső sarokban menjünk le a lépcsőn. Itt tartsunk a térkép alja felé, a csatornához, majd amint elértük, menjünk el balfelé. Az egyik beugróban egy munkás áll, beszéljünk vele. Ezután a folyosón menjünk tovább, intézzük el az őrt a lépcsőnél, majd menjünk a felszínre. Az üzemcsarnokban üssük le a két bandität, a bal oldali ajtón menjünk ki, és nézzünk be a kerítéssel körbevett épületbe. Itt is egy munkást találunk, szólítsuk meg, mire megkér, hogy keressük meg a kollégáját. Az illető balra, a roncsokon túl, a csővezeték déli végénél lévő kis szobában „alszik". Egy elsősegély csomaggal ébresszük fel, majd beszéljünk vele kétszer. Kövessük vissza a barátjához, aztán beszéljünk velük. Az eredmény egy kulcs, amely a pinceszinti raktárajtót nyitja (ahol az első munkással beszéltünk). Menjünk is le, majd a pálinkafőző melletti kis irodában lévő főnöktől vegyük el a cetlit, mely az irodában lévő páncélszekrényt nyitja. Ebben találjuk a kulcsot, amely a térkép felső részén lévő nagy helységbe vezető ajtót nyitja. Itt kemény akció következik, rengeteg őr lézeng a területen. Beszéljünk a liftszerelő munkással, majd a baloldali folyosó végén szerezzük meg az ott heverő kulcsot - ez a pinceszint közepén lévő zárt termet nyitja. Miután sikerült a pincében lévő összes alkoholt tároló alkalmatlanná tenni, a küldetést teljesítettük.

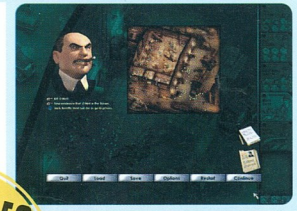
TUDTAD-E?

Normál sebességű játéknál minden lövéshez kattintani kell, addig időlassításban a célpontra kettőt kattintva emberünk addig támadja azt, amíg harcképtelenné nem válik.

Kidnap DA Dan D. Dougherty
Mivel a recepciós nem segítőkész, menjünk az étterembe, ahol az ott ülő melóstól megtudjuk, hogy csak a személyzetnek van kulcsa a raktárhoz, illetve azt, hogy az egyik felszolgáló éppen nincs a helyén. Az illető magánbeszélgetést folytat egy rendőrrel a bárpultnál lévő ajtó mögött - a zsaru ugyan kizavar, de pofátlanul kapjuk fel a kulcsot. Erre jutalmunk egy nagy tockos, de hamarosan ügyis felkelünk, a kulcs pedig így a mienk. Egyik emberünkkel nyissuk ki a konyhából nyíló ajtót, a többiekkel pedig bújjunk be a mosdóba, hogy amikor rátámadunk a lépcső alatt lévő rendőrökre, a dühös társaik ne koncoljanak fel bennünket. Miután elintéztük a recepciót őrzőket, várjuk meg amíg elcsitul a helyzet, és szedjük fel a kulcsot. Menjünk a bejárathoz, és két emberünkkel készüljünk fel a lépcsőt őrző rendőrök lerohanására - ezek ugyanis békésen nem engednek fel. Ne feledkezzünk meg a jobb oldali telefonfülkében lévő zsaruról sem. Lopózzunk fel az emeletre - itt egy csomó őr van, legegyszerűbb, ha két, shotgunnal felfegyverzett emberünkkel söpörjük tisztára a terepet. A recepcióról szerzett kulccsal nyissuk ki a jobb alsó részen lévő szobát - itt egy rendőr bámul ki az ablakon, őt is semlegesítsük. A fürdőszoba ablakán másszunk ki a párkányra, és hatoljunk be az emelet jobb felső részén lévő szobába - itt meg is találjuk Dougherty-t. Őt úgy mozgathatjuk, hogyha egy emberünk kiválasztása után rákattintunk, akkor azt automatikusan követni fogja. Menjünk vissza vele a kijárathoz, és a pályát teljesítettük.

Kill Anderson, the new judge
A bejáratnál üssük le a két rendőrt, majd a lentinél lévő kulccsal nyissuk ki a hozzá közelebb eső ajtót. A jegypénztár mögötti szobában lévő két őrt intézzük el (támadjunk két irányból, és akkor esélyük sincs lőni), a hivatalnokot pedig faggassuk ki. Elmondja, hogy az igazi bíró titokban érkezik, és az állomáson nagy felhajtással fogadott illető csak színész. Ezen infók birtokában sétáljunk le a vágányokhoz. Hallgassuk meg az újságírók gyűrűjében lévő szóvivő mondanivalóját, majd miután megnéztük a balra lévő rendőrkordont, menjünk el a jobb oldali vágányokhoz. A térkép szélén lévő két vonat között megtaláljuk a bírót - csak egyetlen rendőr őrzi, aki nem lehet akadály. Hidegvérrel végezzünk a bíróval, majd a fegyvereket elrejtve sétáljunk ki a pályaudvarról.

Restaurant Extortion
Nem túl bonyolult küldetés - lényegében hidegre kell tennünk minden ellenséges gengsztert. Ezt a pályát célszerű akkor megcsinálni, amikor már van két, winchestert jól kezelő emberünk, és tudunk is ilyen fegyvert hozni (plusz 10-20 tárat is hozzájuk). Ezzel tökéletes fölényben leszünk a nagy számú ellenséggel szemben. Kezdésként menjünk be az étterembe, majd próbáljunk meg bejutni a konyhába vagy az udvarra. Az eredmény azonos: megjelenik egy csomó ellenfél és kitessékelnek az utcára. Innentől kezdve a fegyvereké a főszerep - lőjünk le minden gengsztert, de a civileket kíméljük. Indításként az étterem alsó részét kívülről pásztázzuk végig - a drótkerítésen át lekaphatunk két-három ellenfelet. Ennek hatására páran kirohannak, őket fogadjuk szeretettel. A kaszinó a bal felső sarokban van - az odavezető folyosón egy thompsonos bandita is van, ő legyen az elsődleges célpont. Benn többen is megadják magukat, ha fegyverrel rontunk be, ezeket elég, ha csak leütjük és megkötözzük. Hogy bejussunk a menedzserekhez, a kaszinó mögötti szobában szedjük össze a kulcsot. A befejezéshez egy emberünkkel száljunk be az udvaron álló kocsiba (bal szélen), és kattintsunk rá a kormánykerékre.



TUDTAD-E?
A Valentin napi mészárlás egy raktárépületben történt, melynek téglát a 70-es években „jelképes" 1000 dollárért árultak a gyűjtőknek. A poén az egészben, hogy több mint 400 darab gazdára is talált.

Find out who killed Jojo
Ismerős környékre keveredünk vissza, ezúttal viszont telje van rendőrökkel. Hozzunk magunkkal egy thompsont, egy ezzel jól bánó embert meg vagy hat tárat, és akkor nem lesz sok gondunk. Beszéljünk a bejáratnál lévő emberrel majd a térkép bal szélén lopózzunk le a zászlós házhoz. A bejáratot őrző rendőrökbe kössünk bele, majd a zajokra megérkező erősítést a „tommy gunnal" csendesítsük el. Az étterem alatti épület utolsó szobájában találjuk meg a könyvelő hulláját (csak egy ő és egy fotós van útban). Ezután menjünk a kocsik közt álló emberhez, beszéljünk vele. Ő átirányít az igazgató szobájába (zászlós ház), ahol az alkalmazottat kérjük meg, hogy segítsen nekünk. Kövessük az étteremhez, beszéljünk vele, mire kihívja a főnököt. Mivel az illető értetlenkedik, csapjuk kupán, és vegyük el tőle a széf kódját, amelyben egy kulcsot lelünk. Ez a WC-k feletti épület középső szobáját nyitja. Az itteni ember nagyon készséges, elárulja, hogy Jimnél látta a könyvelőnk feljegyzéseit, sőt át is kísér hozzá. A szobába belépve Jim ránk támad, üssük le. A nála lévő kulcs a térkép jobb oldalán lévő épület legalsó szobáját nyitja, ahol végre megtaláljuk a könyvelőnk papírjait. Ennek birtokában battyogjunk át a bal oldalon lévő telefonfülkéhez, majd a csapattal a benzinkútnál lévő kocsiba szállva hagyjuk el a terepet.

Take out O'Neil and his gang
Hozzunk magunkkal rendesen tűzerőt, mert ez a pálya a hentelésről szól. Célszerű bepakolni pár gránátot, és egy embert winchesterrel meg rengeteg lőszerrel - ennek lőtávolsága ugyanis jóval nagyobb, mint a thompsoné, amellyel a gengszterek többsége rohangál. A küldetés egyébként nem bonyolult - hatoljunk be a raktárépületbe, majd mielőtt megjön az erősítés (ezt hívják, amint belépünk az épületbe) szaladjuk vissza a starthelyre. A beérkező ellenfeleket kisebb csoportokban intézzük el. Ezután térjünk vissza a raktárba - a szükséges kulcsot a felső bejáratnál lévő banditánál találjuk. Az épületben óvatosan duhajkodjunk, mert tele vannak civilekkel, és hamar felmegy az FBI warningunk. Próbáljuk meg becserkészni és „elaltatni" őket, miközben a ládák között az ellenfelekre vadászunk. O'Neil a bal alsó részen lévő szobában van. Hogy ide bejussunk, menjünk be a WC-be (középen), és intézzük el az itt lévő thompsonos gengsztert. A lövöldözés hangjára a jobb oldali helyiségből kirohan pár bandita, őket is likvidáljuk. A fegyvertelen főnöknél egy kulcs, a földön pedig egy telefonszám. Ez utóbbit felhasználva telefonáljunk, mire előbújik az igazi célpont is. Intézzük el kíséretével egyetemben, majd a szobájából szedjük fel a könyvet. Az indulóhelyre visszasétálva hagyjuk el a területet.

Protect Don Falcone
Erre a küldetésre elég csak egy, baseballütővel vagy kloroformmal jól bánó embert hozni. Amint megkapjuk az irányítást, az emeletet kutassuk át pénz (200$) után.

Beszéljünk a szobalánnyal, majd óvatosan menjünk le a lépcsőn. Ezután beszéljünk ismét Bettyvel, mire eltereli a bejáratnál álló rendőrök figyelmét. Lopakodjunk le a lépcsőn, majd irány a nagyterem. A függönyt elhúzva a bejáratnál egy rendőr áll, szerencsére nekünk háttal. Halkan tegyük ártalmatlanná, majd Don Falconét valamelyik emberünk után küldve vigyük ki a konyhán keresztül a lépcső alatti kijáraton át (a térkép bal oldalán van az ajtó).

Take out Dan D. Dougherty

Nem túl bonyolult, de a sok rendőr miatt nehéz küldetés - hozzunk sok lőszert. Az indulóhelytől lefelé-jobbra lévő étkezőn keresztül jussunk ki az erkélyre, majd menjünk végig rajta a legutolsó ajtóig. Az útba eső őröket egyesével intézzük el (a dobótőr erre a célra kiváló). Dougherty irodájában 4 rendőr van, a legjobb, ha az egyiket dobótőrrel lekapjuk, majd visszaszaladunk az erkélyre egészen az épület sarkáig, és megvárjuk, hogy a felpiszkált őrök egyesével odajöjjenek. Az irodában lévő akváriumot üssük szét, a benne lévő kulcs az indulóhelyen lévő kis szobát nyitja. Itt találunk egy naplót és egy kulcsot, utóbbi az ebédlőből nyíló nappali ajtaját nyitja. Erről egyébként a program készségesen fel is világosít bennünket. Gyanús... nos, ha kinyitjuk, megvan az áldozat, ám vagy 15 rendőr is kizúdul ránk, szinte minden irányból. Ezért mielőtt benyitnánk, az indulóhely folyosóján lévő rendőröket és a térkép felső részén lévő folyosón (ahol a lift van) állókat is intézzük el. Utána minden emberünkkel menjünk az indulóhelyre a folyosó végére, tárazzunk be, és valakivel nyissuk ki a nappali ajtaját, majd rohanjunk vissza a többiekhez. Ezután az egyesével illetve kis csoportokban érkező rendőröket kapcsoljuk le. Ha elcsitult a környék, a nappaliban végezzünk a célponttal, majd a lift melletti ajtón a naplóval hagyjuk el a helyszínt.

Rendőr küldetések

Investigate on Dan D. Dougherty's murder

Elsőként beszéljünk Sergeant Williams-szel, majd kövessük a büntény színhelyére és a szobában lévő FBI-ügynökkel váltsunk szót. Keressük fel az áldozat feleségét, aki az épület jobb oldali szobájában, a paraván mögött ül. Ahhoz, hogy bejuthassunk hozzá, az ajtó előtt álló rendőrrel kell csevegnünk, mire beenged bennünket. Miután beszéltünk Laurával, be kell bizonyítanunk az ártatlanságát. A folyosón áll egy váza, melyben a dolgozószoba ajtaját nyitó kulcs van, ám mielőtt bemennénk, sétáljunk a ház megboldogult urához, és „rázzuk ki" belőle a szobában található széf nyitókombinációját. A széfben megtaláljuk a Laura ártatlanságát bizonyító dokumentumot. Menjünk át a konyhába, ahol találunk egy ájult takarítónőt és egy rendőrt, aki megkér minket, hogy keressünk egy elsősegély csomagot. Ahhoz, hogy ezt a „felettébb bonyolult" feladatot végrehajtsuk, vissza kell menni Laurához, aki elmondja, hogy a fürdőszobában kell lennie néhány csomag-

nak. Na de hogy jutunk be oda? Egyszerűen. Nem kell mást tenni, mint visszamenni a konyhában lévő rendőrhöz, aki közli, hogy a kulcsról az erkélyen lévő Robert nevű rendőr tud többet mondani. Robert nem küld minket tovább, hanem a lábunk elé dobja a kulcsot. Most már be is ugorhatunk a csomagokért. Ezekkel menjünk vissza a konyhába, és ébresszük fel a takarítónőt. Beszéljünk vele. Megoszt velünk egy fontos infót, miszerint ő látta, hogy az egyik kollégánk volt a tettes, mert látta nála a gyilkos fegyvert.

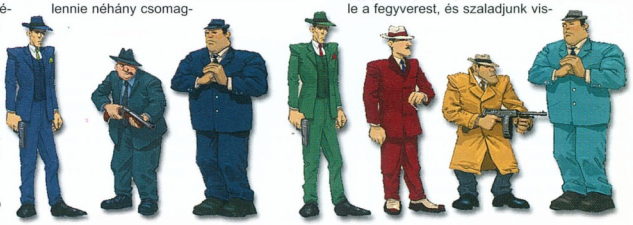
A szalonban a jól ismert „ajtónállónkhoz" kell visszamenni és elbeszélgetni vele. Erre bemutatkozik (Torello) és közli ottlétének célját. Menjünk vissza Williams-hez és tegyünk neki erről jelentést. Közli, hogy nem ismer ilyen nevű fazont, és mindjárt utánanéz. Egy kis idő elteltével menjünk utána, és beszéljünk vele. Egy titkos találkára invitál minket a gyerekszobába. Menjünk oda, és a változatosság kedvéért megint elegyedjünk beszélgetésbe vele. Odamegy Torellóhoz és beszél a fejével. Szorosan a nyomában maradva kövessük és álljunk meg Torello közvetlen közelében. Mielőtt Williams odaérne hozzá, rántsunk fegyvert és lőjük le az árulót. Vegyük el tőle a kést, a kulcsot és a bilincset. A kulccsal menjünk be a konyha feletti kis szobába. Itt egy rakás hulla és egy lövészi képességeket fejlesztő szimbólum van. Innen térjünk vissza a komornyikhoz, aki a bejáratnál áll és közelében rántsunk fegyvert. Erre megadja magát, és miután megbilincseljük máris a címlapra kerülünk.

TUDTAD-E?

A Thompson volt a világ első géppisztolya. Bár katonai célokra készült, a '20-as években bárki legálisan megvásárolhatta 225 dollár körüli összegért, akár postai úton is.

Escort an important witness

Kezdjük azzal, hogy elmegyünk az embereinknek jobb kéz felé eső igazgatóságra. Itt találunk egy gengsztert, akit intézzünk el. Ezután a másik irányba indulva menjünk végig a postai részlegig. Itt üssük le a három rosszfiút beérkezési sorrendben (az egyik rögtön az ajtóval szemben áll), majd bilincseljük meg őket. Miután ezzel végeztünk, menjünk le a lépcsőn és üssük le a peront őrző két gengsztert. Kapcsoljuk össze a tanút és egyik emberünket, majd vigyük le a már előre letakarított útszakaszon. A küldetés kényesebbik fele ezzel letudva. Jöhet az akciórész! Üssük le az illemhely előtt dekkoló fegyveresst, majd az emeletre visszamenve az oszlop mögött megbúvó kollégáját páholjuk el. A padok mellett lopakodva az „idegbeteg" (folyton rohangáló) páciensünket hűtsük le egy jól irányzott nyaklevessel. Ezután üssük le a fegyveresst, és szaladjunk vis-



sza a lépcsőhöz, majd orvul jól vágjuk orrba azt, aki utánunk merészkedett. Ha ezzel megvagyunk, a maradék két rosszfiút intézzük el. Egyiket a szokásos - csendes - módon kell elintézni, a WC-ben lévőtől viszont ne sajnáljuk az ólmot. Utolsó feladatként ezen a pályán nincs más dolgunk, mint elbeszélgetni a fejessel az állomáson és letartóztatni őt is.

Discover the hidden casino

Első lépésként egy boxer segítségével tegyük ártalmatlanná a sarkon posztoló gengsztert. Vegyük el tőle a fegyverét és a muníciót. A sikátorban ismét találunk egy rosszfiút, őt is tegyük hidegre. Ha ez megvan, az egyik ügynök; menjünk ki a kapuhoz. Itt feltűnik egy új arc. Beszélgessünk el vele, majd fogjunk rá egy stukkert és motozzuk meg. Két kulcs van nála, minket elsősorban az ezüstszínű érdekel. Vegyük fel, nyissuk ki a kaput majd az ajtót is. Álljunk ide egyik emberünkkel aztán egy másikkal lőjünk néhányat az ajtó felé. Az eredmény az lesz, hogy két gengszter fog kirohanni az ajtón, ám eközben - kárukra - a hátukat fogják mutatni az ajtó mögött álló emberünknek. Mindkettőt jól tángáljuk el. Innen már viszonylag egyszerű a dolog - berontunk a helységbe egy „Állj, rendőrség!"-gel, és további erőszak nélkül mindenkit letartóztatunk.

TUDTAD-E?

Al Capone szeszcsempészetből és illegális előállításból származó bevételei 60 millió dollárra rúgtak az alkoholtilalom utolsó éveiben.

künkkel menjünk be az étterembe és csevegjünk a recepcióssal, a bárpultossal és a konyhában a kuktával. Eközben vigyük be ügynökeinket az étterembe, majd üssük le az udvaron álló bandität. Lopakodjunk a sarokban éppen vallató rosszfiú mögé, és vágjuk őt is fejbe. Ha ez megvan, egyik emberünkkel vegyünk elő egy shotgunt, és mátrixos módszerrel kapjuk le a gengsztert a raktárban, majd töltsünk újra és lőjük le a társát is. Beszéljünk az emberrel kint az udvaron, majd egy másikkal a raktárban is. Ezután nézzünk be az irodába, és tartóztassuk le az itt lévő bűnözőt. Vegyük el tőle a jó kis Thomsonját, szedjük fel a kulcsot a szobájában, és menjünk vissza az étterembe. Itt találunk két rosszfiút, akik szeretnének köpni. Nincs más dolgunk, mint lehetőséget adni nekik erre. Ha kiöntötték a lelkü-

Find the weapon stockpile

Rengeteg kulcsot kell összeszednünk, hogy megleljük az összes fegyverszállítmányt. Beszéljünk a motel vezetőjével (az indulóhelytől balra a recepciónál), vegyük fel a két kulcsot és induljon az akció. Lent a zászlónál üssük le a nekünk háttal álló gengsztert, majd menjünk a balra lévő épülethez. A teraszon cirkál egy őr, üssük le, majd rontsunk be a sarkon lévő szobába, lőjük le a két benn tartózkodó rosszfiút. Itt találunk két ládát, ezeket nyissunk ki.

A térkép jobb szélén lévő épület harmadik szobájában egy gengszter van a barátnőjével - tőle szerezhetjük meg a kulcsot, amely a balra lévő ház második szobáját nyitja (itt egy bandita van két újabb ládával). A zászlós épület szélfénék a kódját is szedjük el tőle, amely a WC-k feletti ház egyik szobá-

CHEAT TIPP

CHICAGO 1930

F11-el lépjünk be a konzolba, és adjuk be: (bizonyos kódokat, ha ismételten megadunk, akkor kikapcsoljuk vele őket)

GHOST - Sebezhetetlenség
DISPLAY - Összes karakter
BINGO - Munició maxra
WINNER - Szint megnyerése
IMMUNITY - ellenfelek sebezhetetlenné tevése
BLOOD - vér
WEAPON ID - a választott ID-jű fegyver megszerzése
MATRIX - Végtelen lassított idő
CHROMA - Repülés
OPTIMIZE - Memória-optimalizálás
CESTLAZONE - Szkriptek
I AM THE WINNER - Küldetés megnyerése
CAMPAIGN - adott küldetés betöltése
PCSIGHT - ??
LIGHT Display - erős fény
REPORT - küldetés jelentés
SEEKANDDESTROY - összes lényeges pont a térképen
SARKOZY - memória
LUKAS - PC kiütése
WIN - pálya megnyerése
WAKEUP - A választott NPC elfut előlünk
UBIQUITY - ???
STATUS PC - PC információk
STATUS SHADOW - Szkript cache
STATUS HARDWARE - Hardver információk
STATUS FRAMECACHE - ???
SPHERE - Az árnyékok poligonszámának váltása
SHADOW - Árnyék beállítása
ROTER ALARM - Figyelmezteti az összes NPC-t az aktuális szinten
RAILROAD - pályaudvar
PAMELA ANDERSON - Hülye katona
NUKE - Összes ellenfél megölése
MOTION - Összes ajtó kinyitása
MORPHEUS - A választott NPC megölése
MISTER SANDMAN - ??
LOOSE - Pálya elvesztése
LEVEL TEXT - Textúrák betöltése
HONOLULU - Honolulu
HIGHLANDER2 - Sebezhetetlenség #2
HIGHLANDER - Npc-k sebezhetetlensége
HELP - Segítség
HADES - Durva megölése a választott NPC-nek
GOLDENEYE - Láthatatlanság
FULLHOUSE - Munició
FREEZE - Az összes NPC lefagyasztása a szinten
FPS Display - FPS megjelenítése
EZB - Pénz
EULER - Alternatív grafika
EINSTEIN - ???
DIES IRAE - Isteni beavatkozás
COMPANIES - Küldetések megjelenítése
CALL - ???
BUD SPENCER - ???
BIG BROTHER - ???
BABYLON - ???
AWARE - Összes NPC megjelenítése
ASSERTFALSE - ???
ALARM - Riadó
AI Display - AI információk

APACHE: LONGBOW ASSAULT

Játék közben az alábbi pályakódokat adjuk meg:
JKAMMO
JKGODM
JKMSUC

ját nyitó kulcsot rejti, mielőtt azonban odamennénk, kukkantsunk be a széftől lefelé lévő szobába: pár gengszter és egy újabb láda van itt. Most menjünk a balra lévő házhoz, használjuk a meglévő kulcsunkat (újabb bandita, három láda fegyver és megint egy kulcs a jutalmunk). Ez utóbbi a térkép jobb szélén lévő ház egyik szobáját nyitja, ahol megtaláljuk az utolsó három láda fegyvert is. Menjünk hát fel a benzinkúthoz és hagyjuk el a terepet.

Find the alcohol supplies

Talán a legegyszerűbb küldetés az egész rendőr sztoriban. Miután beszélgettünk a motel földszintjén a civilekkel, fegyverrel a kézben rontsunk be az ebédlőből jobbra nyíló kis szobába. Itt a gengszterek egyből megadják magukat, és nincs más dolgunk, mint belekukantani a hordóba valamint a dobozba. Két alkoholtároló kilőve. A következő négyet a földszinti női mosdóban, valamint az emeleti fürdőszobában és a modell szobájában lelhetjük meg. Ez még mindig csak hat! Nézzük a maradék kettőt: az egyiket a bárpult mögötti ajtó rejti. Ahhoz azonban, hogy ide bejussunk, le kell lőni a földszinti lépcső alatt található két ajtónállót, majd összeszedni a kulcsot a recepciótól. Ha már itt vagyunk, beszéljünk a recepcióssal is. Menjünk be a kis szobába a bárpult mögött, és megvan a következő adag. Végül menjünk fel az emeletre, és szedjük ki az ágyon ücsörgő emberből a földszinti széf nyitókódját. Ha ezzel megvagyunk, nyissuk ki a széfet és vegyük fel a kulcsot, majd menjünk vissza az emeletre és nyissuk ki a bezárt szobát: megvan az utolsó adag pia is.

Free the hostages at the station

Ezen a pályán egy túszdrámát kell lerendeznünk. Az a dolgunk, hogy megtisztítsuk a peront, a várót, a postát és az igazgatói irodát a gengszterektől. Ehhez a feladathoz jó, ha magunkkal visszük Edwardot, Donovant és még valakit, aki jól bánik a winchesterrel. Az akciót kezdjük a váróban. Különösebben nem kell aggódnunk testi épségünkért, mert a gengszterek először a túszokat kezdik el lelőni. Ha már senki nem mozog a banditák közül, vegyük el a kör közepén álló rosszfiútól a kulcsot, menjünk fel a lépcsőn és tegyünk rendet a postahivatalban. Ezután menjünk át az igazgatóságra. Itt mátrixozzunk még egyet, miközben a banditákat hidegre tesszük. Most fogjuk mindegyik emberünket és sétáljunk le a peronra. Egyesével szedjük le az összes rosszfiút. Ne menjünk közel senkihez a winchesteressel, használjuk ki Edward kitűnő célzóképességét, valamint vessünk be egy-két üveg chloroformot is. Remélhetőleg eddigre már mindenkinek van elég harci tapasztalata a feladat megoldásához, ezen kívül más nehézség a pályán nincsen.

Investigate on the suspicious drowning accident

A küldetés első felében egy csomó embert kell kikérdezzünk. Beszéljünk a raktár előtt

ülő munkással, aztán a tőle feljebb lévő társával, majd irány a lenti hajónál lévő kapitány. Ő átküld a térkép jobb oldalára, a teherautó mellett álldogáló emberhez, aki egy kulcsot ad. Ez a raktár felső ajtaját nyitja. Útban oda beszéljünk az ott álldogáló hölgygyel, aki a férje miatt aggódik - őt a raktárban a bejárattól balra találjuk, majd miután kihallgattuk menjünk a csarnok bal alsó sarkában dolgozó figurához. Innen irány a lejjebb lévő igazgatói iroda. A fickó elég pökhendi, terhelő bizonyíték nélkül nem segít nekünk. Nosza, menjünk a térkép tetejére, ahol öt bandita álldogál. A ránk támadókat likvidáljuk, az egyiknél egy kulcs lesz. Ez a raktárban a jobb szélen lévő irodát nyitja (amit a lépcsőnél négy bandita őriz). Itt meg is lesz az igazgató száját megnyitó bizonyíték egy rakat fegyver képében. Menjünk vissza a direktorhoz - miután az őreit elintéztük, hajlandó segíteni, ha élve visszajuttatjuk a starthelyre (és ezzel a küldetést teljesítettük is). Ezt egyedül a szomszédos WC-ből előtörő géppisztolyos banditák próbálják megakadályozni. Puskáinkkal győzzük meg őket ennek helytelenségéről.

TUDTAD-E?

Az alkoholellenes mozgalmak már a XVIII. század közepén is hallatták hangjukat. Maine állam volt az első, ahonnan 1851-ben kitiltották az alkoholt.

Contact Jack Beretto

Erre a küldetésre felesleges lőfegyvert hozni - csak gumibotot, kloroformot és bilincset hozzunk két embernek. Először beszéljünk a recepcióssal, aki figyelmeztet, hogy az étermen keresztül (jobbra) menjünk. Az ehhez szükséges kulcsot az öltözőben (balra) találjuk. A konyhába belépve a személyzet kiszalad a liftnél várakozó gengszterekhez - mi ne várjuk meg őket, hanem fussunk vissza a recepcióhoz. Amint lenyugszanak az örök, szabad az út felfelé a lépcsőházhoz a konyhán keresztül. Egyedül a férfi WC-ben cirkáló bandita okozhat gondot, öt odabenn üssük le. Az emeleten a liftnél és a kétszárnyú ajtónál álldogáló rosszarcúakat csapkodjuk meg, majd menjünk be a fogadóterembe és az onnan balra nyíló szobába. A benn lévő takarítónő ad egy kulcsot, melynek segítségével a lift melletti konyhán át kijuthatnuk a párkányra - előtte hozzuk ide két emberünket, akik tudnak a gumibottal/kloroformmal bánni. A párkányon végigmenve jussunk be a főnök irodájába (máso-

Arzenál

Colt .38
A leggyengébb lőfegyver. Messzire nem túlságosan pontos, ráadásul sokszor 2-3 találat is kell egy-egy embernek, hogy elhallgasson. Mindössze 6 lőszer a kapacitása, ami miatt elég gyakran kell újratárazni.

Medikit
Segítségével nemcsak a sebeinket gyógyíthatjuk be, hanem a kupán vágott embereket (legyen ellenfél vagy csapattárs) is magukhoz téríthetjük.

Chloroform
Az egyik legcsendesebb eszköz, mellyel elkábíthatunk bárkit. Arra ügyelni kell, hogy kevésbé képzett embereinknél megvan az esély, hogy a célpont kiszabadul és nem kábul el.

Winchester
A legnagyobb lőtávolsággal rendelkező fegyver. Célszerű mindig tartani egyet vagy kettőt belőle a csapatban, mert a géppisztolyos ellenségeket könnyedén legyőzhetjük vele. Táranként csak 6 lőszer van benne, ezért jónéhány tartalék töltényt vigyünk magunkkal hozzá.

Shotgun
Közelről halálos, ráadásul területre hat, így ideális a csoportban ránk támadók megállítására. Sajnos csak 2 lőszer jár hozzá, és a gyakori újratöltés miatt elég lassú fegyver.

Rope/Handcuffs
Az elkábított ellenfelek megkötözésére használatos eszközök, mindig legyen legalább egyvalakinél belőle. Segítség nélkül senki sem tudja kiszabadítani magát ezeknek a fogságából.

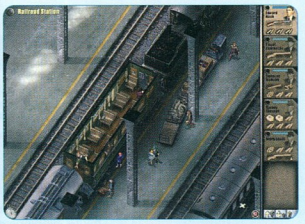
Tommygun
A Thompson a '20-as évek tipikus gengszterfegyvere. Dobtárába 30 lőszer fér, amit elég hamar ki tud köpködni magából, így vele bármilyen támadást meg lehet állítani. Tűzgyorsasága egész komoly erővel párosul, 2-3 tár bármelyik küldetésre elegendő fegyverenként. Amint rendelkezésre áll, azonnal vigyük magunkkal minden pályára. Ügyeljünk rá, hogy hatótávolsága kb. a pisztolyéval azonos, így a leghatékonyabb, ha sarkok és ajtók mögött lesben állva ütünk rajta az ellenfelekre.

Knuckleduster
A boxer a legalapvetőbb közelharci fegyver. Kellően képzett emberrel használva néhány ütéssel bárkit el lehet kábítani vele.

Bat/Baton
Ha csendesen akarunk valakit leütni, ez az ideális fegyver. Bár kicsit lassú, ha valakit eltalálunk vele, az szinte bizonyosan „elalszik". Minden küldetésre vigyük magunkkal.

Pineapple Grenade
Csoportosan álló ellenfelek esetében érdemes bevetni. Nagyon erős, ráadásul mandinerből is be lehet dobni bárhová, viszont 5 másodperc kell a robbanáshoz, ami elegendő arra, hogy a célpontok elrohanjanak a közeléből. Hangja még a halottakat is felkelti, úgyhogy használata után készüljünk fel arra, hogy mindenki ránk fog rontani.

Throwing Knife
Igen kellemes fegyver, amellyel bárkit csendesen elintézhetünk akár egy dobással is. Ha van egy dobófegyverekkel jól bánó bandánk, feltétlenül legyen nála egy tőr.



dik ablak). A megbeszélés után már csak ki kell jutnunk. A menjünk vissza a többiekhez és liftezzünk le a földszintre. A nagy folyosón csak két őr áll - pechükre nekünk háttal. Ártalmatlanítsuk őket, majd sétáljunk ki szállodából.

Dismantle Don Falcone's largest distillery

Elsőként beszéljünk a csarnok bal oldali irodájában lévő telepvezetővel. Biztosít róla, hogy itt nincs illegális tevékenység, de persze megengedi, hogy körbenézzünk. Óva int attól, hogy lemenjünk a pincébe („omlanak a falak"), de ne hallgassunk rá. A pince valóban veszélyes - na nem a falakkal van baj, hanem azzal a vagy tíz gengszterrel, akik a lejáratnál lévő szobákban várnak ránk kibiztosított fegyverekkel. Intézzük el őket (kemény akció!) majd az egyik szobában találjuk meg a láda sört (és gondolkodjunk ...). Irány a lenti csatorna, ahol újabb akció következik (van itt vagy hat bandita). Menjünk a lenti generátorszobába, ahol egy őr likvidálása után egy kulcsot találunk. Ennek birtokában menjünk fel a térkép tetején lévő lifthez, amely a felszínre visz. Útközben beszéljünk mindenkivel - a pálinkafőzőben lévő munkástól kapunk egy telefonszámot, amellyel a főnököt tudjuk majd kicsalogatni az irodából. Odafenn a romos csarnokban befelutunk pár rosszfiúba, némelyikük kómás, a többi pedig megadja magát, ha fegyvert rántunk. Arra figyeljünk, hogy az egyik hajlamos elszaladni és riasztani a pincében a kétszárnyú ajtó mögött dekkoló haverjait. Egy emberünkkel szaladjunk vissza az induló hely közelében lévő telepvezetőhöz - már nem tagadhatja, hogy ez egy illegális szeszfőzde.

A felszínen közben menjünk a térkép bal szélén lévő elkerített részhez - a roncstelepen sok ellenfél van, óvatosan haladjunk. Szabadítsuk ki a bezárt szerelőt (a kulcs már megvan hozzá), majd menjünk a délre lévő elhagyott raktárépületbe, amelynek a kulcsát hálából nekünk adja. Ennek a legalsó szobájában van a telefon - csak mielőtt használnátnánk, át kell rágnunk magunkat hét banditán. Mielőtt telefonálnánk, a szomszédos szobában olvassuk el a hírlapot - most már van ürügyünk, amivel kicsalhatjuk a főnököt. A telefon után irány a főnök irodája (a pincében a pálinkafőzők mellett) - az ajtó most már nyitva áll. A pálya befejezéséhez intézzük el a testőröket, majd bilincseljük meg a főnököt.

Arrest Don Falcone

Hentelős küldetés, úgyhogy legjobb lövészeinket hozzuk winchesterekkel, egy emberünknél pedig legyen bilincs meg gumibot. A küldetéssel jól el lehet szórakozni, ha a földszinten kezdünk a rendteremtésbe (sorrendben az ebédlőben, hallban, konyhában és az igazgatói irodában kell legyaknunk a maffia hadseregét). A poén az egészben az, hogy Don Falcone letartóztatásához erre nincs szükség: száljunk be egyenesen a liftbe, az emeleten pedig gyalogoljunk be a főnök irodájába. Az ehhez szükséges egyetlen kulcs az iroda előtt posztoló testőrnél van. A dolog egyetlen nehézsége az emeleten lévő rengeteg őr; a leggázosabb a lifttel szemben álló shotgunnal felszerelt egyed - próbáljuk megcélozni egyből amint kiszállunk a liftből (időlassítás ajánlott). Kis szerencsével megússzuk veszteségek nélkül. Mivel ez az utolsó pálya, játszhatunk gengszter módra is - azaz lepuffanthatjuk az összes bandität anélkül, hogy látszólag okunk lenne rá (egyébként nagyon kevesen adják meg magukat). Ugyan az FBI figyelmeztetéseket megkapjuk, de hát ennek már nincs sok jelentősége. Egyedül Nash-sel ne duhajkodjunk, mert ha ő begyűjti a tíz sárga lapot, akkor a küldetést automatikusan bukjuk.

TUDTAD-E?

Rendőrként csak azokat a gengszereket lőheted le, akik már rád támadtak, azaz fejük felett megjelent a célkereszt. Akik megadják magukat, azokat maximum csak megbilincselheted.

Don Falconét vele kell letartóztatnunk. Kísérjük le a hallba és adjuk át az ott lévő rendőröknek. Ezután beszéljünk a főnökünkkel, aki a Báró letartoztatásához szükséges kulcscsal dob meg minket. Öt a Don Falcone irodájától balra lévő szobában találjuk meg, két testőrével egyetemben. Ha a testőrök ellenállnak, akkor intézzük el őket, egyébként pedig bilincseljük meg a főgonoszt és Chicagóra újból a béke időszaka köszönt.

SzabFer & Hozé

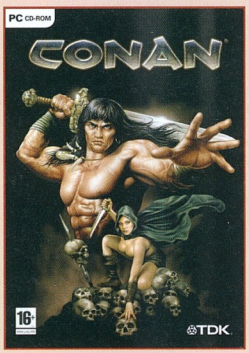
Mi is történt a 20-as években?

Bár Amerikát sokszor úgy nevezik, hogy a „szabadság otthona", itt hozták az egyik legértelmetlenebb és legkorlátozóbb rendeletet a világ demokráciáinak történetében. Már az első világháború időszakában kampány indult a túlzott alkoholfogyasztás ellen, ám az antialkoholista egyesületek (például a kissé röhejes nevű Keresztény Asszonyok Antialkoholista Uniója) egy kis politikai pártot kihasználva szabályosan kierőszakolták az amerikai alkotmány tizennyolcadik kiterjesztését, amely 1919 januárjában szövetségi szinten teljes körű szeszstilalmat rendelt el. Egy év türelmi idő letelte után büntetés terhe mellett tilos volt bármilyen, fél százalék alkoholtartalmúnál erősebb ital gyártása, árusítása, sőt fogyasztása is. Persze ez új iparág megszületését eredményezte, nevezetesen sorra alakultak az illegális szeszfőzdék és szeszcsempész bandák, az emberek pedig teljes ital és sörszükségletüket a feketepiacon szerezték be. A legnagyobb baj azonban a bűnözés minőségileg új változatának megjelenése volt, hiszen jól szervezett csoportok felügyelték a dollármilliárdokat hozó csempészeti „vállalkozásokat". Az állam hiába állított fel különféle szervezeteket az illegális alkoholpiac felügyelésére, a korrupció az egeket verdeste (a 20-as évek legnépszerűbb állása a szeszstilalmi ügynökség volt). A törvények betartását nehezítette, hogy az átlagemberek is a bűnözők pártján voltak, egészen az Al Capone által megszervezett véres Valentin napi mészárlásig (1929, Chicago). Végül Roosevelt kezdeményezésére az amerikai törvényhozás 1933 decemberében megszüntette a végeredményben teljesen hatástalan rendelkezést.

CONAN:
THE DARK AXE

A Conan név sokak számára ismerős lehet valahonnan gyermekkorunk ködös múltjából, amikor még megszállottan rajongtunk az Arnold Schwarzenegger és Sylvester Stallone akciófilmekért. Mint az életben minden más, ez a korszak is véget ért és már csak az emlékek maradtak a hozzánk hasonló idősebb korosztály számára. Időközben az osztrák testépítő és hajdanán sikeres akciohős Kalifornia állam kormányzója lett, de ez semmit sem változtat azon a tényen, hogy valamikor régen ő volt az az ember akit a mozivásznon Conan-nak hívtak.

- **CD Link:** Trainer, Háttérkép
- **Fejlesztő:** Cauldron
- **Kiadó:** TDK Mediactive
- **Megjelenés:** 2004-Április-09
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** http://www.conangame.com/



1982-ben mutatták be a Howard úr novelláin alapuló akciófilmet, melyben egy izompacsirtává serdülő fiú bosszúhadjáratának történetét ismerhetjük meg, aki falujának elpusztítóin akar elégtételt venni, s melynek 2 évre rá elkészült egy folytatása is. Azóta azonban se képernyőn, se mozivásznon nem volt folytatása a sztorinak, pedig Howard novellái és követőinek Conan-történetei kifogyhatatlan ötlettel szolgálhatnak mind a filmes, mind a számítógépes megvalósításoknak. És most a szlovák Cauldron (akik legutoljára a saját motorjukkal mozgatott FPS-t, Chasert is készítették) több mint kétéves fejlesztés után a TDK kiadásában hozta el nekünk Conan megjátékosított változatát - külső nézetes akciójáték formájában.

Az egér + billentyűzet kombóval irányítható játékban, a filmhez hasonlatosan egy barbár történetét követhetjük végig, aki a faluját lemészároló idegenek nyomába eredve kalandozza be a tízezer évvel ezelőtti fantáziavilágot. A játék azonban nem a Schwarzeneggeri alapokra épít, hanem a képregényt alapul véve mintázza meg a főhőst - valószínűsíthetően a jogdíjak, és az azóta politikai karrierbe kezdett színész miatt -, akit a határa szerelt kamerával követhetünk nyomon. Mint az ilyen játékokban általában, úgy itt is találkozhatunk majd felvehető fegyverekkel (bárdok, szablyák, kardok), valamint energiapótló szerekkel, amelyek a harc nagy hevében regenerálhatják hősünk testét. Egyéb teendőink a pályákon a folyamatos kardozáson illetve csatározásokon kívül szakadékok átugrásában, csapdák kikerülésében, és gombok nyomogatásában fog kimerülni - de hát az ilyen játékoktól ezt már megszokhattuk.

Sajnálatos módon a túl nagy akarás még nagyobb erőlködést szült - így a játék minősége finoman szólva is hagy némi kívánnivalót maga után. A logikátlanul rövidre szerkesztett pályákon néha semmilyen konkrét tennivalónk sincs, és ezt megkontrázva hirtelen annyi minden a nyakunkba szakad a következőn, hogy ember legyen a talpán, aki ezt megérti. Menteni amúgy nem mindenhol lehet, e művelet elvégzéséhez szükségetek lesz egy speciális kőre, amelyet hol az ellenfelektől, hol elhagyatott termek mélyéről szedhettek össze. A történet egyébiránt további logikátlanságokat is tartalmaz, pedig rengeteg jó elképzelés rekedt a játékban, melyek csak vázlatszinten lettek kidolgozva, és ez már csak azért is dühítő, mert a lehetőség adott lenne, hogy jó játék legyen a Conan, de a készítők nem tudtak, vagy akartak ezzel élni … Aki elakadna esetleg az egyes helyszíneken, illetve kisebb-nagyobb logikai feladatokban, az minden esetre most fellapozhatja a következő, minden helyszínre kiterjedő végigjátszás oldalait.

Black Mountains

Way to the Highlands

Kardozd le a sziklák előtt álló állatot, majd told el a támasztékot, hogy továbbjuthass a sziklaszirt felé. A barlangból egy energiaflaskát vehetsz magadhoz, majd a túloldalra pillantva egy rablóhordát láthatsz átvonulni a szemközti szoroson. A lépcsőkről lefutó vérfarkast legyőzve mássz fel a kis emelkedőn, majd vedd fel Fekete Hegyek térképét. A faágakat szétaprítva ugorj fel a tisztásra, majd vágd le a farkasfalkát. A buzogány felvétele után a vízesés alján egy újabb energiafiolát vehetsz magadhoz, majd utána a két, merőlegesen egymásra dőlt fatörzset megmászva, kapaszkodj fel a sziklatető tetejére. Itt, a jéghegy tetejére kilyukadva egy skorpióra hasonlító ellenfél vár, majd utána egy egész farkascsorda. A kehely felvételével feltöltheted a vélhetőleg leharcolt energiaszintedet, majd a szemközti tisztásról jobbra fordulva küzdd le a tetemnél lakmározó állatokat. A hasadékban egy kisebb energiatömlőt találhatsz, míg az emelkedőn felbaktatva egy állóképesség-visszaállító fiolát, valamint a szirt tetején egy fura követ raktározhatsz be. Ez utóbbival egyébként a játékállásodat tudod majd kimenteni. A lenti tisztáson egy szőrdisznót belezhetsz ki, majd miután felmásztál a leszakadó jégcsapokon, átgyalogolhatsz a következő pályára.

The Avalanche

A sziklák között előrefutva hamarost egy tisztásra érkezel, ahol a faludban garázdálkodó lovasok egy kisebb csoportját találod. A vezérüket azonban nem tudod felelősségre vonni, mert héja képében tovaszáll. A rád zúduló lavina pedig a völgyi giliszta odújába sodor…

TUDTAD-E?
Jan Kanturek, a Conan könyvek szlovák fordítója vette kézbe a játékprogram történetének megírását, tiszteletben tartva Robert E. Howard eredeti elképzeléseit.

Valley of the Worm

Az első főellenfélharc nem lesz túlságosan bonyolult, főleg, hogy az óriáshernyó körül számtalan energiapalack szóródott széjjel - neked mindösszesen arra kell figyelned, hogy a szörnyi becsapódó fejrésze elöl időben kitérj, és amíg magatehetetlenül a jégpáncél tetején tartja kobakját, rácsapj a fegyvereddel. Meglepően rövid idő után már győztesként vonulhatsz be a rejtekhelyéül szolgáló barlangba.

Halls of Thousand Icicles

A két gonghoz egy gongütőre van szükséged, úgyhogy üsd ki a hátad mögötti jégcsapokat, és indulj a barlang felfedezésére. A híd utáni teremben egy adagnyi cseppkőharcossal gyűlhet meg a bajod, majd miután őket a helyükre tetted - küzdj meg a terem közepéről előlépő újabb ellenféllel. A kijáratot a szemben lévő köhalom eltakarítása után veheted igénybe, majd az első elágazásnál jobbra tartva egy energiafiolát, valamint a barlang térképét veheted magadhoz. A folyosóról tovább haladva jobb kéz felé egy atlanti kardereklye darabját teheted el a szütyőd-

be, majd a balra lévő kis úton az energiafiolák felvétele után megtalálhatod magát a gongütőt is. A két jégőrt elolvasztva huppanj le a szobor karjaiba, és vedd fel a mentést lehetővé tevő kódarabot. Lásd el az újfent megjelenő őrszemeket, majd a gongütőidet használd a a két bronzlemezen, tüntesd el az óriás szoboralakot. A lenti folyosón már csak végig kell araszolnod, és szépen átvágni magadat a felbukkanó jégszobrokon.

Lair of the Ice Worm

Indulj el a barlangban, majd a jobb kéz felé eső kis szobából emeld el az energiafeltöltő serleget. Az időközben megjelenő harcosokat egész egyszerűen csak végezd ki, majd a híd előtti balra kanyarodó elágazásnál vedd fel a mentésre feljogosító kódarabot. A skorpiók lekaszabolása után térj vissza a hídra, ahol az út végén a már ismerős csúszómászó jégszörnnyel veheted fel a harcot, újra. Taktikádként használd a futást, ami ugyan szégyen, de mégis hasznos: amikor a porhót az arcodba fújja, távolodj tőle jó messzire, ám amikor fejét a földbe szúrva felejti csapj le rá kegyetlenül. A legyőzése után a mögötte lévő vízfolyáson keresztül juthatsz ki a barlangból.

Pictland

The Howling Wilderness

A vízesés mögött az egyélű fejszét találhatod, míg a tengerszem közepén a helyiség térképét. A körülötted lévő utakon pedig a szekercével dobálózó ellenfeleket. Az egyik oldalösvényen található kódarabon egy mentésre jogosító ereklyét találhatsz - és ezen az úton elindulva el is hagyhatod a pályát egész hamar.

The Village of the Bear

A szemközti kapun belépve a pikt törzs földjére érsz, ahol a kisebb kunyhók mellett őrt álló bennszülöttekre kell majd rátámadnod. A jobb kéz felé eső kunyhók mögött egy energia-visszaállító trófeát, az egyik tüzelőtároló fészer alatt pedig egy mentésre jogosító kódarabot találsz majd. A falu főtere után következő elágazásnál egyenesen továbbhaladva egy újabb ajtóhoz érkezel, melyet bezúzva már rohanhatsz is a folyópartra, hogy a két, menekülésedet biztosító csónakodat őrző helybélit lekardozva már el is hagyhasd a piktek területét.

TUDTAD-E?

Arnold Schwarzenegger stadionra keresztelték az egyik ausztriai futball-létesítményt a sztár szülővárosában, Grazban.

Before the Fortress of the Ghosts

Egy elhagyatott helyen kötsz ki, ahol vedd fel a helyszín térképét, majd egyenesen továbbhaladva a parton ügyelj a szellemalakban megjelenő vérfarkasokra. A parton továbbhaladva egy folyón átívelő kőhalmazra lehetsz figyelmes, amelynek túloldalán a kőből emelt ajtó mögött egy levelet vehetsz fel az itt fekvő hullától. A lépcsőn felbaktatva a szellemek birodalmába érkezel…

Fortress of the Ghosts

Entrance Hall

A tüszul ejtett nő becsületéért és életéért kell majd harcolnod a pályán, amihez először is a bunkókkal felszerelt ősembereket kell legyőznöd. Bal kéz felé, a tábortűz mellől vedd fel a tekercset, majd az itteni lépcsőn felmászva fordulj balra a járat irányában. Egy mentőkövet, valamint a pálya térképét találhatod. Térj vissza a kezdőpozícióba, és most a másik lépcsőt választva egyenesen bandukolj fel a nő irányába. Az újabb térkép felvétele után jobb kéz felé indulj tovább, majd a tábortűznél található kő megkaparintása után kukkants be a hátsó barlangba a kétélű fejsze miatt. Viszsza a tűzhöz, ahonnan egyenesen haladhatsz még egy szinttel feljebb. Itt egy határozott balossal egy szinttel lejjebb teremhetsz, ahol egy kart meghúzva az előbb zárva talált kijáratot nyithatod. A teendő már ismerős: mássz vissza újra az emeletre, és a tábortűznél balra fordulva fuss ki a szemközti ajtón.

Traps in the Darkness

A barlang szájából kiérve egy elég komoly szakadékba futhatsz, ha nem vagy elég elővigyázatos - hosszasan nekifutva nagy ívben ugord át. A túloldalon vedd fel a naplórészletet, majd jobbra fuss fel az emelkedőn. Itt a két ősember túlvilágra küldése után egy lengőbuzogány elől kell átlavíroznod egy fahídon, ám ha elhibáznád sincs még minden veszve. Ekkor ugyanis a posványban gázolva visszatérhetsz egy kis kitérő után a barlang szájához. Miután átfutottál a túloldalra, a fenti teremben szállj be a pörgő kaszák közé, és araszolj szépen a velük megegyező tempóban. Az első letérésnél slisszolj ki közülük, majd kezdj el iparkodni a lejtőn lefelé, mert mögötted őrült sebességgel kőgolyó közeledik. Húzódj be az oldalt található résekbe, majd miután elgördült előtted az egyébként halálos tömb, húzd meg a kijárat szájában található kart. Ezzel kinyitottad a fenti ajtót, amelyet már csak be kell venned amódon, hogy visszafutva kiaraszolsz a pengék között.

The Last of Its Race

A fenti táborhelyet kipucolva egy vállpáncéllal és egy energiapalackkal leszel gazdagabb, majd a szellemeket is lekaszabolva a létrán keresztül haladhatsz tovább. A csigalépcsőn a barlang mélyére érsz, ahol balra a hely „szellemi" vezérét találhatod. Miután a siserehadat elhessegetted magad körül, ideje közelíteni a pilléren tálalt szív felé. Ezt csapkodva ugyanis csökkented a zöld szobor magasságát. Miután teljesen egálba került veled, lehetőséged lesz megcsapkodni kicsit közelebbről is. Addig azonban védd magad, mert savas köpete nem a regeneráló hatásáról ismert. Miután lefogyasztottad az energiáját vedd fel az energiaserleget a háta mögül és az újabb szent karddarabot a balra nyíló barlangból. Most mássz vissza a szerpentinen, és menj ki a bal kéz felé nyíló ajtón. Másd meg a létrát, és az ajtón keresztül hagyd el a katakombákat.

Knight's Hall

A balra nyíló ajtó mögül vedd fel a mentőkristályt, majd a nagyterem végéből jobbra nyíló ajtón keresztül távozz. A kincstárba vezető utat még két szellemharcos védi majd, ám más már nem áll majd utadba, hogy belépj az ajtó mögötti területre.

The Last Sacrifice

Szabadítsd ki a nemrégiben látott amazont, aki állítása szerint az errefelé elrejtett kincs hallatán kereste fel a kastélyt. Mivel a ház urának úgy látszik nem tetszett a jelenlétetek rád küld egy halom páncélost. Az igen kelle-

Ha egy üzlet beindul...

Egy apró interjúfoszlány is fokozott érdeklődésre tarthat számot, amennyiben abban olyan információk kerülnek napvilágra, melyet más esetekben hivatalos közleményben tennének közzé a kiadó-, valamint fejlesztőcégek. Esetünkben talán csak a kincstári optimizmus, vagy a túlzott őszinteség vezethetett odáig, hogy a vezető fejlesztő odáig merészkedett egy megjelenés előtt adott interjújában, hogy egyenesen kész tényként közölte: a Conan 2 már fejlesztés alatt áll. Csak remélni tudjuk, hogy nem jutnak a Command & Conquer: Renegade sorsára, amelynek hűvös fogadtatása után, a kiadó Electronic Ats, azonnal leállította a már első résszel párhuzamosan fejleszteni kezdett folytatást. Bejelentés - mint mindig - valószínűleg az első rész fogyási adatinak kiértékelése után várható.

metlen ellenfelek, azon felül, hogy még légnemű formát is öltenek, nem átallanak gömb alakú villámokat szórogatni feléd. Miután átszaltóztad a feléd zúgó fényes szikrákat, kend el a szájukat, és végül a trónustól jobbra található ajtón keresztül hagyd el a területet.

An Angry God
Miután felvetted a helyiség térképét, rántsd meg a szemközti kart, hogy magadhoz hívd a liftet. Ezzel ereszkedj is le, majd szépen indulj el a bányák mélye felé. A rád rontó ősemberekket kardozd szépen le, majd a második létránál felmászva egy apró regeneráló flaskát zsebelhetsz be. Az alagút vége egy vízesésbe torkollik, ahol más választásod nem lévén fejest is ugrasz bele. A lenti részen hamarosan megtalálhatod az ismeretlen hölgyeményt, Zairint, akit kiszabadítva immáron ketten menekülhettek az ősemberek inváziója elől. A célod jelen pillanatban, hogy élve maradjon az amazon, amit az ellenfelek aktív lekardozásával érhetsz el. A jobbra található ösvényen juthatsz el a kijáratig.

Resurrection of Evil
A következő jelenet egy kriptában fog játszódni - az életre kelt csontvázak, majd később szellemharcosok leküzdése lesz az egyetlen feladatod. A főellenfél egy megelevenedett király lesz, akit az ablakon keresztül besütő holdfénybe sétálva idézhetsz meg. Miután kikerültek a füled mellett elzúgó villámokat, küzdj meg vele, és rohanjatok ki a szellemek erődjéből.

Médiajelenlét

Mielőtt mélyebben is elmerülnénk Conan, a barbár személyében, és megjelenését behatóbban is taglalnánk, mindenekelőtt egy 1906-ban született fiatalemberről kell szót ejtenünk, aki nélkül ma bizonyosan nem tartana ott a fantasy-világ, ahol. A rendkívül élénk fantáziával rendelkező Robert Ervin Howard beteg édesanyjára való tekintettel 30 évesen lőtte fejbe magát, ám közel 10 éves, rövid pályafutása alatt olyan világok és karakterek fűződtek a nevéhez, mint a Kull, a hódító (Kevin Sorbo főszereplésével 1997-ben készült film belőle), vagy Vörös Szonja (1985, Schwarzeneggerrel) történetének kitalálása, hogy a két filmes részt is megért Conan-sorozatról már ne is beszéljünk. Az 1982-ben, John Milius által dirigált Conan, a barbár című fantasy-akciókalandfilm még Golden Globe jelölést is hozott a benne debütáló színésznőnek, Sandahl Bergmannak, ám valószínűleg jóval inkább Arnold Schwarzenegger nevével összeforrva maradt meg emlékezetünkben. Az 1970-ben színészkedésbe kezdett osztrák testépítő nevéhez nem kevesebb, mint 35 filmfőszerep kapcsolódik, melyek között olyan sikerek is helyet kaptak, mint a felejthetetlen Terminátor, a Ragadozó, vagy a Menekülő Ember. Az eredetileg képregény, és élményfüzeteknek induló árva barbár történetét egyébiránt 1998-ban, egy amerikai-német koprodukcióban ismét feleleventette a média, igaz akkor egy 22 részes TV-sorozat képében és Ralf Moeller (Gladiátor, Batman & Robin) főszereplésével. Mindezt, egy '92-es rajzfilmsorozat előzte meg - és persze megszámlálhatatlan sztorifüzet Robert Horward tollából. Hogy mit hoz a jövő? Azt már jó pár éve tudjuk, hogy a név, és ezáltal a filmfolytatásra jogosító licenc jogai a Warner Brothers-nél vannak. Azt is, hogy amíg kormányzói tisztségét nem öltötte fel, Schwarzenegger is aktívan érdeklődött a jelenleg King Conan: Crown of Iron munkacímen futó folytatás után. Ám Arnold mellett a Mátrix-trilógia után átmenetileg visszavonuló Wachowski-testvérek neve is törlődött a projekt készítőinek listájáról, úgyhogy most úgy néz ki, az első két rész írórendezője, John Milius veszi át újra a direktori széket. A forgatókönyv, illetve szereplők mibenlétéről még semmi sem szivárgott ki, így nem meglepő, hogy egyelőre 2005-re datálja a megjelenést a filmstúdió. A Cauldron által fejlesztett Conan egyébiránt az első ilyen témájú videojáték a piacon.

Kordava

Harbour
Zairinnal együtt Kordavába hajóztok, ahol további információk után kutathatsz a faludat feldúló zsoldosokkal kapcsolatban. A halárus csak rébuszokban beszél hozzád, ezért inkább vedd fel a jobb kéz irányában fekvő térképet, majd egyenesen a domboldalból nyíló kapun keresztül lépj be a piactérre.

Streets
Bal kéz felé az árkádok alatt egy mentésre jogosító kövét találsz, majd a T-alakú elágazásnál jobbra indulva a fazekassal diskurálhatsz el - de információra tőle sem számíthatsz. A rögtön utána következő jobb oldali sikátorban azonban rosszindulatú haramiák áldozatává válhatsz, úgyhogy készítsd be a szekercédet! Miután elnáspángoltad őket, térj vissza a főutcára, majd onnan az út végén balra található kocsmába.

Tavern
Az első széklábat a kezed ügyébe véve máris egy hangulatos kis kocsmai verekedésbe kerültél - ezt egész egyszerűen csak a helybéliek leütésével élheted túl, majd a szemközti kijárat mellől felvett buzogánnyal távozhatsz a helyszínről.

Marketplace (west)
A piactéren bal kéz felé elindulva, a gladiátorarénát hirdető rikkancshoz jutsz, ahol egy kicsit fejleszthetted az izmaidat, ám jobb kéz irányában haladva, a térképen déli irányban orientálódva, a következő ajtó irányában juthatsz tovább.

Marketplace (east)
A piac túlsó végében a szent kard pengéjét veheted fel, majd utána a középső standoknál megtalálhatod Zairint is, aki további információk végett a könyvtáros házába küld. Ez a hátad mögött lévő nagy ház lesz.

Librarian's House
Az asztalon lévő levelek elolvasása után nézz fel az emeletre, ahol a könyvtáros további titkokat árul el a keresett szektáról. A történet alapja egy jóslat, mely szerint három mágikus tárgy (egy tükör, egy szobor és egy zöld szem) adja a világuraló erők alapját. A teljes próféciát azonban már nem tudja befejezni a jólelkű könyvtáros, mert egy áruló a nyomodba vezette a hadsereget, és ezáltal meg is ölik az öreget. Védd meg a mundér becsületét, és előrántva az egyik nagybirású fegyveredet aprítsd le a rád küldött hadsereget. Miután a kijáratnál ácsorgó tiszt megemlíti, hogy a rend főpapja a lányt ma este áldozza fel, ezért este újból meg kell mentened Zairint.

Like a Thief in the Night...
Éjjeli őrjáratba bolyva a városban, küzdj meg a jobbra található szedett-vedett társasággal, majd szintén jobbra fordulva mássz be a templomudvarba. A rád rontó ellenfeleken könnyedén áthámozhatod magad, majd a szemközti torony falát megmászva juthatsz tovább.

The Main Tower
„A harmadik lesz az első, az első az utolsó, és a másodikat használd az utolsó előtt" - olvasható abban a tekercsben, amelyet a két csontvázember legyőzése után az alattad lévő szintről vehetsz fel. Ezt a kettővel alattad lévő szinten hasznosíthatod, a falakba vésett rúnákon. A megnyomandó sorrend tehát: 3, 4, 2, 1. Időközben előkolbászol egy csontvázis - őt nemes egyszerűséggel csak kardozd le. Az alattad lévő szintet záró rács így kinyitódott, te pedig megnyomhatod odalent a két, kidöntött szobor talapzatán található gombot. Lejjebb érve, az egyik kapu mögött egy mentésre jogosító kövét, majd a szellemharcos legyőzése után egy kígyószívet vehetsz fel. Létrázz vissza a legfelső szintre, és helyezd a mágikus kövét a zöld kígyó ölébe. Ezzel beszakadt a torony teteje, és kinyílt a legalsó szinten lévő újabb rácssor. Létrázz le tehát újra, harcolj meg a falból kinyúló, tűzokádó kígyófejekkel, és líftezz le a terem közepén található kabinnal.

Eyes of the Vulture
A szemközti ajtónál állókat egy „huszárvágással" intézd el, majd a mögöttes lépcsősort balra bevéve indulj a pince felé. A foglyul ejtett Zairint most sem tudod megmenteni, hiszen a Keselyük fővezére egy mágikus tükörportálon keresztül elvihar zik vele, rád pedig az ellenfelek hada marad. Miután legyőzted a többszörösen újratermelődő ellenséget, vedd fel a keselyűszobrot az oltárról, és hagyd el a termet a szemközti ajtón keresztül.

The Escape
Az udvarban igazán nem lesz sok dolgod: mindössze csak a feltartóztatásodra érkezett hadsereget kell lealáznod, majd vágtass el a kapuban várakozó lovat felhasználva a kikötőbe. Az innen épp kihajózó vitorlással pedig déli irányban, Stygia országába utazhatsz el.

Stygia

The Deadly Sun

Az erős napsütésben már a lovad is kipurcan, amikor megpillantasz egy várromot a távolban. Közelebb érve természetesen a keselyű-klán embereivel fogod szembetalálni magad - akiket legyőzve egy skorpióhad áll veled szemben. Mielőtt átugornál hozzájuk, a hátad mögött lévő katapultgéppel szórd meg őket egy kis kőzáporral - így némileg problémamentesebben veheted fel a mentésre jogosító követ, valamint porolhatod le a csontvázaktól körülhemzsegett tüköt. Ugorj vissza a szakadék túloldalára, és a kinyíló ajtó mögötti gombra lépve várd meg, míg kialakul a mélybe vezető lépcsősor.

The Lost City

Az élőhalottak támadását túlélve, majd a baloldali szobát átkutatva egy rakás ereklyéhez juthatsz, melyeket a jobbra lévő ajtó mögötti szobában hasznosíthatsz. Mint például a sárga, és piros fényekben pompázó kancsókat, amelyeket a bal és jobb oldali pultra helyezve egy-egy kart csalogathatsz elő. Egymás után használva őket középről egy emelvény bújik elő, amelyre a tűzgömböt helyezve már ki is iktathattad a külső folyosón lévő csapdarengeteget. Most már csak az lesz a dolgod, hogy végigügyeskedd magad a leomladozó platformokon. A barna színű padlólapok leszakadnak, a szürke színűek azonban biztonságot jelentenek.

TUDTAD-E?

Az első számítógépes Conan játék 1984-ben jelent meg Apple II és Commodore 64 gépekre, amit '91-ben, az első PC-s változat követett Conan: Hall of Volta, illetve Conan: The Cimmerian néven.

The Temple of Salamander

A piramis szemközti részében egy tekercset találhatsz a lift működési elvéről, ám ettől függetlenül, balra elindulva nézz szembe a rád támadó csontvázakkal. Jobb kéz irányában mászd meg a merőleges falú piramist, majd a második szinten balra elindulva szintén egy szinttel feljebb keveredhetsz. Innen már csak pár csontváz választ el, hogy a kútba vetve magad a piramis belsejébe kerülj.

The Ancient Pyramid

Indulj el egyenesen, és vedd fel a mentőkövet a szemközti teremből. Visszatérve a folyosóra, most jobb kéz irányában folytatva az utadat szintén egy újabb szobácskát tárhatsz fel egy energiaegységért, ám nem megtorpanva és tovább haladva egy jobbra leágazó barlangrészletben egy mentésre jogosító követ, valamint egy kőből készült fejereklyét vehetsz magadhoz. A száskahadat tüntesd el a homokból, majd keveredj át a „körpiramis" túlsó oldalára, hogy ott a falat megmászva egy kis beugróban visszatérhess az előző pályára.

The Temple of Salamander

Jobbra indulva egy térdvédőbe botolhatsz, míg a földszintre huppanva újfent beléphetsz a piramis belsejébe.

Itt a köszobor fejét a helyére passzítva máris utazhatsz az alattad fekvő katakombákba.

The Last Remnants

Indulj el balra, majd miután leverted a parasztlázadást, a bal oldali ajtó mögül vedd fel a víz kulcsát - ehhez először a falban lévő gombot kell megnyomnod. Most fuss át a szemközti teremben, ahol hasonló procedúra végén (a gomb megnyomása után) a földelementált szimbolizáló ereklyével gazdagodhatsz. Távozz a folyosó túlsó végében lévő ajtón, majd a szemközti ajtó mögötti folyosóra lépve a tűz szimbólumával ellátott követ tedd magadévá. A központi teremben immáron elhárult az akadály a továbbjutásod elől, és az átjáró utáni újabb teremben helyezd le a három szimbólumodat az ajtó előtti tartóoszlopba.

The Lava Caves

Gyűrd le a manót a korlát mögött, majd fuss le a lépcsőn. A szobácskában a kar meghúzásával továbbgördítheted az utadat álló kereket, majd folytatva az utad lefelé kisvártatva egy lávaterembe érkezel. A kis kavicsokon a túloldalra ugrálva le kell győznöd az itt lévő csontvázakat, majd továbbosonni jobb kéz felé. A barlangból egyetlen irányban távozhatsz, majd az újabb lávafolyam előtt kapaszkodj fel a tőled balra eső falra, és araszolj át a csatornán a következő pályára.

Earth, Water and Fire

Verd le a rád váró őröket, majd a középső oszlopra felkapaszkodva ugorj át a szemközti, törött padlódarabra. Innen bal kéz felé elindulva egy horda csontváz várja, hogy megölhessen, ám miután legyőzted őket, még a vezetőjükkel is meggyűlik a bajod. A kristálygömb felvétele után ugorj vissza a teremközepi kitüremkedésre, és a követ a talapzatra vezetve megindíthatod azt a vízzuhatagot, amellyel továbbjuthatsz a lenti csatornakijáraton.

The Lava Caves

Visszatérve az előző pályára immáron testközelből megtapasztalhatod a víz jótékony hatását: a szemközti ajtó elől eltűnt tűz hűlt helye immáron lehetővé teszi, hogy elhagyd a pályát.

Halls of Living Fire

A híd alól felmarkolhatod a helyszín térképét, míg magán a hídon egy emelvényhez érkezhetsz. Előtte meg kell küzdened a nyakláncot védő sárkányokkal, ám amint ezt letudtad, már lépcsőzhetsz is le a csigalépcsőn a torony aljáig. Vedd fel a mentésre jogosító követ, majd a bal kéz felé sodródó kőre ugorva lavírozz el a második mentőkőt tartalmazó szigetig. Itt ugorj vissza két platformot bal kéz felé (vigyázz, a középsőn ne időzz túl sokat, mert alámerül a lávába), majd várd be a balról úszó kőtömböt, és hagyd el vele a pályát.

Darfar

The Muddy River I.

A sivatagot elhagyva, az ősi törzsek lakhelyéül szolgáló darfari dzsungelbe érkezel, ahol nyílegyenesen elindulva az első fogadóbizottságba ütközhetsz hamarost. Vedd fel a térképet, és tarts tovább egyenesen, ahol a fűből előbukkanó száskainvázióval kell leszámolnod. Miután túljutottál a falubélieken is, balra véve az irányt, a kunyhók mögötti területen egy álarcot kell keresned - de egy mentésre jogosító követ is találhatsz. Térj vissza az elágazáshoz, ahonnan egyenesen továbbhaladva léphetsz át a következő dzsungelrészbe.

The Muddy River II.

Innen a lezárt területen kívül egyelőre csak egyetlen irányban haladhatsz, úgyhogy válaszd az egyenest - egyenesen be a falu főterére. Itt szabadítsd ki az elkerített lakosokat, majd rohanj vissza, amerről jöttél, el egészen a vaskos farudakkal elzárt terüle-

tig. Innen egyenesen továbbhaladva navigálj át a lápon, majd balra fordulva nyomd meg a lián előtt álló fejszobrot. Mássz fel a fészekbe, és a kidőlt fatörzsön keresztül a szemközti dombtetőre. A kődarabot a mélybe lökve máris utat nyitottál magadnak a következő pályarészbe, amelyet lehuppanva az ímmáron befedett mocsáron keresztül közelíthetsz meg.

Into the Trap
A harcos gorillák elpáholása után haladj tovább a dzsungelben, ahol a törzsfőnök megjelenése további problémák forrását jelenthetik. A védőivel még csak-csak elbánnál, de a rád küldött darázsraj biztos, hogy nem fog a legkellemesebb emlékeid közé tartozni. Védekezz amint megjelenik a raj, majd ahogy lehet, próbálj közelebb kerülni a sámánhoz. Miután kartávolságba került, ne kíméld, és győzd le a pálya végi farönkig.

Revenge!!!
A dzsungel tovább folytatódik, és tovább tart a bennszülöttek elleni hajsza is. A megjelenő helyieket lelkiismeret-furdalás nélkül küld át a túlvilágra, majd a tisztásról bal kéz irányában fuss le a falu főterére. Itt még két hátvédet kell eliminálnod, majd csúszhatsz is a lejtőn az erdősség további részébe.

Snake's Teeth
A sárgán virító virág képezi majd az ellenmérget, amennyiben a későbbiek során szükséged lenne rá, úgyhogy süllyeszd jó mélyen a szütyődbe. Bal kéz felé elindulva egy dupla élű harci fejszét tudhatsz magadénak, jobbra elindulva pedig tovább hatolhatsz a dzsungelben. Az első elágazásnál jobb kéz felé tartva a helyiség térképével gazdagodhatsz, majd egy félkört leírva, visszafelé haladva balra a csontváz ölében egy mentőkristályra akadhatsz. Fordulj balra a következő elágazásnál, majd a második mentőkövet felvéve célozd be az előtted álló nagy üstöt. A kiugró csontvázakat lekardozva hamarost a második törzsfőnök kerül eléd - a szokásos darázsgarmadájával együtt. Miután teste élettelenül terül el a földön, egy varázskövet hagy maga után, amellyel ha visszaszaladsz az üst utáni alacsony háromszöghöz, kinyithatod vele az innen nem messze eső kijárat ajtaját. Már csak ki kell gyalogolnod a kapun, hogy tovább barangolhass az őslakosok ösvényén.

Way of Death
Indulj el a barlang bejáratáig, ahol egy mentőkövet, valamint vele szemben egy energiakupát találsz. A fel-felcsapódó dárdák kereszttüzén időben átfutva pár skorpió mászik elő a fogadásodra, majd jobbra indulva, a halálfejes pózna előtt lépj be a kis tisztásra. Innen a dárdák mögött egy újabb tisztásra érsz, ahonnan balra, a ki-be húzódó dárdák mögött egy barlang szájára lehetsz figyelmes. A hátsó tárnában lévő gomb a kijárat ajtaját nyitja - és egyben a csapdákat is deaktiválja, úgyhogy térj vissza az ösvényre, és jobbra fordulva indulj el egyenesen a kőajtó irányában.

The Blossoms of the Lotus
Az utad egy elterebélyesedett botanikus kertbe vezet, ahol jó pár elvadult növényt kell majd helyretenned. Miután a középen álló óriás gazt is kicsináltad, felveheted a jutalmul szolgáló fekete bárdot. A szemközti kastély ajtaja már nyitva áll - mindössze csak fel kell baktatnod a lépcsőn, és belépned rajta.

The Magic of the Wilderness
A trónteremben ímmáron harmadszor mérheted össze az erődet a darazsat fújó törzsfőnökkel (vagy annak harmadik leszármazottjával) - előtte csupán a köszöntésedre küldött csontkollekciókkal kell megbirkóznod. Győzelmed esetén egy lejáró tárul fel a terem közepén, amely egy alagúton keresztül a Sárkány Szemét tartalmazó vulkánhoz vezet.

Dragon's Eye
A lávafolyások között fellavírozva a hegyoldalon egy pár csontharcos kerül elő, ám miután véget ért az inváziójuk, a barlang szájába ugorva léphetsz be a keresett kincsért. A középpontban csücsülő smaragd felvétele után indulj el visszafelé, gondosan ügyelve a nyomodba eredő csontvázakra, és láthatatlan, tűzokádó szellemalakokra. A bejáraton kisétálva a hegy lábánál lévő faluba kerülsz, ahol egy amazon kalauzol tovább a keresett klán nyomában.

The Stone Fortress
A galérián végigrohanva kardozd le a megjelent lovagokat, majd a túloldalon huppanj az alattad lévő szintre. Náspángold el a páncélosokat, és az ajtón keresztül távozz az udvar irányában.

The Main Gate
A várvédő triót kiütve egy gerendára lehetsz figyelmes a földön - ezzel a jobbra található kaput üthetted ki. A bent lévő őrszemeket egytől egyig letaglózva közelíts a dombtetőn álló főpaphoz, akit legyőzve a kar segítségével kiszabadíthatod a szenvedő rabokat. A ketrecből kilépő áldozattal helyet cserélve pedig a Keselyű klán rejtekhelyére érkezel.

TUDTAD-E?
A játékban felcsendülő dallamok már ismerősek lehetnek a Conan, a barbárt szeretőknek, hiszen Basil Poledouris munkái egyenesen a filmvászonról adaptálódtak a programba.

Keshan

Straight into the Heart
A ketrecből kilépve azonnal felveheted a harcot a fogadásodra érkező páncélosokkal, majd miután mind az öt ellenfeledet porrá zúztad, lépj oda a lifthez, és a kapcsoló segítségével hagyd el a helyiséget. A lenti részen haladj egyenesen, majd miután az ittenni fogadóbizottságot is elfenekelted, a jobbra kinyíló rácsos ajtó mögötti hídon húzódhatsz az erőd belsejébe.

Stables
Fuss fel a lépcsőn, majd a madáristállóba érve aprítsd fel a megjelent védőshereget. Szlalomozz át a karámok között, majd a hátsó részlegben lapuló páncélosokkal is számolj el. Miután az összes ellenfél megsemmisült, lépcsőzz vissza az előző pályára, mert találhatsz ott egy ajtót, amelyen keresztül továbbjuthatsz innen.

Straight into the Heart
A hídon újra keresztülvágva fuss át a két szobácskán, majd balra indulva a folyosón lépj oda a barna rácsos kerítéshez. A bányakocsi beizzításával pedig átvonatozhatsz a következő helyszínre.

Watch for the Eyes...
A kocsiból kibukfencezve máris egy tucatnyi őr karmai közé érkezel - miután legyőzted az első, illetve második ajtó mögül előbukanó páncélosokat is, fuss át a megnyílt szobából a fahídon a labirintusszintre.

The Labyrinth Lower Floor
Vigyázz a terem közepén rejtőző négyzet alakú gombra, mert amint rálépsz, mázsás

súly ereszkedik majd rád. Így hát jobb kéz felé haladva kerülj ki, és lopózz be a jobbra nyíló szobába. A megelevenedő köszobrokat kijátszva juss ki a túloldali ajtón, ahol is egy mentőkristályt tudhatsz magadénak. Innen visszafutva a szobrokhoz jobbra távozz a szobából, és a folyosó után szintén jobbra indulj el a szobarengetegben. A leghátsó teremben öld meg a szoborkatonákat, majd térj vissza az üveglapos szobába. Innen jobbra továbbhaladva fuss át a jó pár apró szobán, végül a hosszú folyosó után, a körteremből egyenesen távozz. Az itt található gladiátort szétaprítva egy térképpel leszel gazdagabb - mely szerint vissza kell térned az üvegborítású szobába, ahonnan balra indulva egy látszólag zsákutcába érkezel. Ám a repedezett falnál rájöhetsz a trükkre - a térkép innen kivezető utat mutat, úgyhogy üsd ki azon nyomban a tégladarabokat, és fuss fel a lépcsőn. A termen keresztülvágva magad, juss túl az utána lévő termen, és a lépcsőn lefutva vigyázz a teremközepi kockára, mert erre rálépve halálos kimenetelű lesz kalandozásod. A hátsó falnál a repedést megütve egy újabb járatot

fedezhetsz fel, ahonnan egy terembe érve lezuhanhatsz egy szinttel, és már töltődhet is a következő pálya.

The Labyrinth Continues...

Mássz fel a létrán, majd miután beléptél a terembe vedd elő a morcosabbik éned, ugyanis jó pár lekardozandó ellenfél vár rád. A harc végeztével lépj át a soron következő terembe, ahonnan egyenesen haladva tovább, szépen fuss át az óriási terem, ahol további ellenfelek várnak rád. Egyenesen továbbhaladva a jobbra található, csapdákkal övezetett szobában az atlantiszi kard utolsó darabjára lelhetsz, ezáltal egy valóban hatásos fegyvert tudva magadénak. A kilengő bárdok között úgy lépdelj át, hogy közben a padlón lévő gombokra különösen ügyelj! Amint végeztél, menj vissza a folyosóra, majd balra fordulva fuss vissza nem egészen a pálya elejéig. A repedést kell keresned a bal oldali falon, mert ezt áttörve juthatsz át arra a folyosóra, ahonnan már egyenesen láthatod is a fából készült kaput, amely a kígyó fészkébe vezet.

The Snake in the Nest

A híd után egy terembe érkezel, ahol a három csontváz megsemmisítése után, a középen kavargó erők közé kell lépned. A főellenség és kísérőhadának szétzilálása után lépj ki a világító gömbhöz a kijárat melletti ajtónál, és vedd fel a harcot az újabb ellenfelekkel. A pályáról a jobb oldali hídon keresztül távozhatsz.

The Labyrinth - Entrance

Balra elindulva verd ki az egyik páncélosból a helyiség térképét, majd az erkély széléről a szoborrészecskét. Indulj el a hátad mögött lévő ajtóhoz, és az utána található folyosón. A lépcsők egy irányba visznek majd, úgyhogy egyszerűen csak végig kell futnod rajtuk.

Entrance - Part 2

Leérkezvén egy óriási üvöltésre lehettél figyelmes, egyelőre azonban balra keresd fel az ebédlőt a mentőkő végett. Most már mehetsz az elágazásnál jobbra folytatódó irányban, ahol a folyosó utáni kis szobában apró mészárlást rendezhetsz. Ennek végeztével haladj tovább egyenesen, végül pedig amerre az utad visz. A kőszobrok szétporlasztása után a lépcsősor közepénél rántsd meg a kart - ezzel kinyitottad a kijáratot záró ajtót.

The Labyrinth Upper Floor

A kezdő választási lehetőségednél jobbra egy zsákutcába érkezel, viszont egy mentésre jogosító kődarabot is zsákmányolhatsz. A másik úton elindulva egy látszólag újabb zsákutca vár rád, a repedezett falat látva azonban már ütheted is, a továbbjutás végett. A folyosó végén lépcsőzz le a terembe, és a térképet, valamint mentőkövet kiütve a csontvázakból a fenti piros rácsos ajtón keresztül távozz.

Upper Floor - Part 2

Egyenesen haladj át a szobákon, kaszabold le a páncélosokat, majd az első elágazásnál balra indulva egy már ismerős repedéses fal lehet a végállomásod. A mögötte feltáruló folyosórendszer végén pedig balra fordulva hagyhatod el a labirintust.

Revenge is Near

A híd után következő kutyaólban vágj egy kis rendet, majd a következő teremben rád szabaduló ellenfelekkel tedd meg ugyan ezt. Az oldalsó teremből előbukkanó páncélosok már könnyű játékszerek lesznek ezután, úgyhogy nem is lesz más dolgod, mint a hídon keresztül elhagyni a termeket.

Tower of the Vulture

Miután a bal kéz felé nyíló teremből és a mögötte lévő erkélyen is megölted az itt ólálkodó páncélosokat, térj vissza az előtérbe és vedd az utad a balra feltáruló folyosórendszer irányában.

The Last Illusion

Az arénában egy lángoló csontváz lesz az ellenfeled, illetve jó néhány követője. A három lángoló folyosóról előlépő ellenfeleket sorban kaszabolva lassan megjelenik a legfőbb csontvázharcos is, ellenük mindössze arra vigyázz, hogy iszonyatosan sokat sebeznek, valamint hogy le ne ess a középen fortyogó lávaverembe. A király legyőzése után a kinyíló folyosóajtón keresztül távozhatsz.

The Priest and the Barbarian

A fahíd utáni zárt teremben öt főpap likvidálása vár rád, ami már csak az általuk kilövöldözött lila energianyaláb miatt sem lesz gyerekjáték. Az ugrás, illetve megfelelő időben történő oldalazás azonban csodákra lehet képes. Az utána feltáruló kapu mögül előözönlő páncélosoknak már gyerekjáteknak kell lenniük ezután, hogy az utánuk jövő csontvázharcosokról már ne is szóljak. Távozni a főterem középső alakzatára állva tudsz.

A szlovák kapcsolat

A Szlovákiában székelő Cauldron 1996-ban alakult, és az akkori parányi csapathoz képest, mára egy 44 tagból álló, két különálló fejlesztőosztagot is foglalkoztató sikervállalkozásnak mondható. Az első játékuk, mely Quadrax névre keresztelődött, zajos sikert aratott hazájukban és Csehországban, de hasonlóképp sikerült a szintén logikai Spellcross is - azzal a különbséggel, hogy ezt több országban is megjelentették. Az igazi áttörést azonban az 1999-es év hozta meg a fejlesztőknek, hiszen a Blue Byte-tal kötött egység értelmében, ők készíthették el a Battle Isle sorozat soron következő részét, a The Andosia Wart. Ezután a Cauldron CloakNT néven egy belsőnézetes akciójátékok mozgatására alkalmas fizikai motor fejlesztésébe fogott, melynek első debütálása a tavaly megjelent Chaser című FPS-ben történt meg. Míg az első számú csapat a fentebb említett Chasert polírozgatta, addig a TDK-val kötött megállapodás értelmében 2002 márciusától egy teljes értékű csapatra volt szükségük, hogy belevághassanak a PC-re és konzolokra is egyaránt megjelenő Conan fejlesztésébe. Miután ez megtörtént egyéb nehézségekkel is szembe kellett nézniük, hiszen a cég még azelőtt soha sem fejlesztett több platformra egyszerre - ám amint a programok elkészülnek, az akadályt teljesítettnek kell vennünk. A cég jelen pillanatban nem hozta nyilvánosságra a jövőre vonatkozó terveit, ám bizakodjunk benne, hogy fokozatos minőségjavulás mellett egyre jobb, és játszhatóbb játékokkal találkozhatunk tőlük.

The Resurrection Begins...

A Sárkány Szemét a szobor kezébe helyezve máris láthatóvá válnak azok a skorpióegyedek, akik eddig láthatatlanul boszszantottak a szobában. Miután levágtad őket a legjobb pengéddel, a hátul található ajtón keresztül távozhatsz a végső szentélybe.

The Hour of the Snake

Seth, a főpap már vár rád Zairinnel és seregnyi csatlósával. Vedd fel a mentésre jogosító követ a félkör mögül, majd ródd le tiszteletedet az alattvalóknál egyenként. Miután az összes csuklyás a múlté elkezdődik a kígyóidéző varázslat, mely közben újabb és újabb egyedek potyognak majd a nyakadba. A lövéseiket kicselezve kerülj közel hozzájuk, és sújts le határtalan haragoddal.

The Hour of the Snake

Az utolsó pályán a megidézett óriáskígyóval kell felvennod a harcot - és a párbajt az nyeri, aki tovább tud életben maradni. Ehhez az kell, hogy elkerüld a tüzes leheletét, valamint amikor a plafonról potyogó menynyezetdarabok kupán nyomják, akkor odarohanj, és rásózz egy isteneset a kobakjára. A művelet egy idő után eredményes lesz, és ekkor végre legyőzöttnek tudhatod a Keselyű klánt, és bosszút által falud feldúlóin. Happy End.

Bagó Péter

PC.GAMES LAJSTROM

A teljes cikkeket a PC.GAMES 2004/3-4-es számában olvashatjátok.

Codename: Panzers - bemutató

... Azokat az információ-morzsákat foglaltuk össze, melyeket sikerült felcsipegetni a hazánk nevét öregbítő csapat főhadiszállásán. ... A német illetőségű kiadó, a CDV neve bizonyára nem ismeretlen egyetlen „fotelgenerális" számára sem. Ha csak az általuk szponzorált stratégiai játékokat nézzük, olyanokat találunk, mint Sudden Strike, Blitzkrieg, amelyek neve - minden hibájuk ellenére - örökre összeforrt a második világháború idején játszódó RTS-ek kategóriájával.

A Panzers folytatja a hagyományt, mivel egy, a nagy világégés időszakában játszódó stratégiai program. Bár még jelentős munkálatok vannak hátra az elkövetkezendő 3-4 hónapban, a bemutató során már látszott, hogy minden jel szerint újabb etalont avathatunk majd. ... A világháború korai éveit mundérba öltözve élhetjük át, majd a szovjet seregeket vezényelve megtapasztalhatjuk a sztálingrádi fordulatot, és az utat egészen a győzelemig... Bár szórakoztatásra szánt játékról van szó, a készítés során a srácok igyekeztek a realitásokat és a valós történelmi eseményeket a lehető legjobban megközelítve megírni a programot...

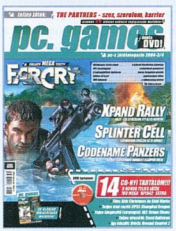
Splinter Cell: Pandora Tomorrow - bemutató

... A játék élesben indul, azaz nincs az első részben megismert edzőterem, a nyitóküldetésben ismerkedhetünk meg a régi és új mozdulatokkal, utóbbiból mindösszesen kettő van, persze Sam mozgáskészlete már eddig is szinte teljesnek volt mondható. Az első móka a „SWAT-pörgés", melynek segítségével nyitott ajtók, szűk átjárók előtt lehet észrevétlen elsuhanni: emberünk a falhoz lapul, majd az interakció gombját lenyomva villámgyorsan átpenderül a túloldalra, igen hasznos! ... A játék története ismét idézi a jó Tom Clancy szellemét. Az induló szitu rutinfeladatnak tűnik: a keletimori USA nagykövetséget megszállja egy helyi gerillacsapat. Sam Fischer az egyszemélyes felmentő sereg - aztán persze jön a csavar, a nyomok egy párizsi genetikai laborba vezetnek, ahol kiderül: a terroristák kezébe biológiai fegyver került, és be is vetik az Államokban, demonstrációs célzattal... Az első rész hibája volt a kötött, szkriptelt sztori, ahol úgy és akkor kellett cselekedni, ahogy szülei elképzelték, bár némi mozgástér volt (pl. az ajtó helyett bemehettél az ablakon is), emiatt az újrajátszási érték nem volt túl magas. Most viszont sokkal nagyobb a játéktér. ...

Unreal Tournament 2004 - bemutató

... A játékmenet egyértelmű üzenet a „kvékereknek", akik a dinamizmust és a „rock 'n' rollt" hiányolták a játékból, és a régi rajongóknak, akik az UT egykori szellemét keresték. Szinte minden elem visszatér az „ősökhöz". A fegyverek módosítása mind a friss lendületet hivatott szolgálni: általánosságban kisebb lett a tűzerő, tűzgyorsaság és lőtávolság (nem lövöd át a fél pályát ezentúl a Bio Rifle zöld trutyijával) - ezt viszont minden fegyvernél ellensúlyozza valami... Első nekifutásra a belső helyszínes mókákat próbáltam ki. A DM és TDM egy hatalmas, többszintes raktárépületben zajlik, elég zárt, szűk a tér, viszont igen jól felépített és a fegyverek is jó helyeken vannak, emiatt - főként a pálya megtanulása után - nagyon zúzós az egész. A CTF helyszíne egy keskeny hidakkal összekötött templomkomplexum, védőként is élvezetes, főleg, ha jól kezeled az arzenált (Link Gun vagy a Light Gun másodlagos módja rulez! - persze a Flak, a rakétavető és a minigun hármas is nyerő), mindehhez társul a Translocator (kis kütyü, mely egy korongot lő ki, ezután bárhol vagy, a másodlagos tűz visszahelyez erre a pontra). ...

DVD tartalom



A legutóbbi PC.GAMES DVD-n számos, sokak által várt játékhoz találhattatok videókat és screenshotokat, köztük a Far Cry-hoz, a Conanhoz és az Unreal Tournament 2004-es változatához. Nos, februárban a gyártók beleháztak, és kiadták a demókat is, amelyek természetesen mind helyet kaptak a mostani korongon. Az említett Far Cry, Conan és UT2004 mellett megtaláljátok még a Painkiller és a Desert Rats vs. Afrika Korps demóját is. Mostani teljes játékunk a The Partners, amelyben egy ügyvédi irodát kell irányítani. A Sims és az Ally McBeal-sorozat keverékéből született játék mindazoknak kínál remek szórakozást, akik a nyugis otthoni életszimuláció helyett inkább a munkahelyi afférokat és az intrikát kedvelik. A DVD-re felkerült néhány igen ígéretes játék bemutatója. A videó rovatban megtaláljátok a Star Wars: Battlefront, a Ground Control 2, a Psi Ops, az I of the Dragon, a Ryzom és az Xpand Rally előzetesét. Feltettük az OpenOffice.org 1.1-es verzióját, amely komplett irodai szoftvercsomagként szövegszerkesztőt, táblázatkezelőt és bemutató-készítőt tartalmaz. Valamint telepíthető a korongról az Avast! Antivirus 4. Mindkét program ingyenesen használható!

Railroad Pioneers - leírás

... A készítők az alapötletet megspékelték egy kis fejlesztéssel - lényegében a játékban szereplő összes dologgal (mozdonyok és vagonok, települések, gyárak, felfedezők) kapcsolatban lehetőségünk van egy kis upgrade-re. Némelyikért „csak" pénzt kell fizetnünk, mások esetében maga a fejlesztés ingyenes, de cserébe előtte teljesítenünk kell valamilyen feladatot. A mozdonyok esetében még némi RPG jelleg is megfigyelhető... Hab a tortán, hogy az egyjátékos kampányban kedvenc füstöseinket át is vihetjük a küldetések között. Itt egyébként a történet során folyamatosan haladunk a keleti parttól nyugatra, miközben meg kell küzdenünk a vad

vidék veszélyeivel (indiánok, vadállatok, fosztogató bandák). Ehhez különféle foglalkozású embereket kell felbérelnünk, de rájuk azért is szükség van, mert a térkép nagyrészt felfedezetlen, így nem kevés összeget és időt kell rááldoznunk arra, hogy egyáltalán megtaláljuk a városokat és bányákat...

PC.GAMES - 76%

Urban Freestyle Soccer - leírás

... Acclaimék mindig is híresek voltak extrém fejlesztéseikről, elég csak a híres-hírhedt NBA Jamre gondolni, amely anno SNES-en már hatalmas hírnevet szerzett magának, de az újgenerációs konzolok körében is megállta a helyét. A fejlesztők most egy hasonló munkába vágták a fejszéjüket, bízva abban, hogy ami a kosárlabdában népszerű, az a fociban is az lehet, és mit mondjak, nem is tévedtek. Az Urban Freestyle Soccer ugyanis magyarosan szólva tipikus grundfoci, olyan cselekkel, effektekkel és kombókkal, amelyek szemrevételezése után az átlag játékos igencsak dob egy hátast... A kezdőknek ajánlott, hogy elsőként a tréning módot próbálják ki, ahol a

gép ténylegesen jól használható, és könnyen megtanulható kombó leírásokkal és előhívási trükkökkel szolgál, mindezt pedig szép lassan adagolva. Ennek következtében tíz perc leforgása után már némi esélylyel indulhatunk neki az éles helyzeteknek is, mert itt bizony az egyszerű, passzolok ide-oda, vagy az egyéb „hagyományos" taktikákkal általában nem sokra megyünk...

PC.GAMES - 94%

Vietcong: Fist Alpha - leírás

... Ne csodálkozzunk, hogy mind a vietkongok, mind az Észak-Vietnámi Hadsereg katonái jóval nagyobb számban érkeznek nyugalmasnak amúgy sem nevezhető életünk megkeserítésére. Csapattársaink szerencsére (majdnem) mindig mellettünk lesznek a legnagyobb bajban is, és figyelmeztetnek, ha majdnem észrevétlenül közeledő ferdeszemű ördögök a hátunkba kerültek. Az új főszereplő, Warren Dougles őrmester sem mindennapi figura és jól beleillik az Alfa csapatba, ahol számos ismerős arcot fogunk találni az alapjátékból... Az egyjátékos mód mellett, ahogy egy FPS-hez illik, a többjátékos mód sincs elhanyagolva. Ezt jól mutatja, hogy a kiegészítőben rögtön nyolc új pálya kapott helyet... A netes játékot nagyon könnyen elérhetjük a GameSpy vagy a belső szerver-tallozó segítségével. Szerencsére a Fist Alpha és az alap Vietcong szerverileg teljesen kompatibilis, ami azt is jelenti egyúttal, hogy a netkód sem változott szá-

mottevően az alap, illetve az utolsó patch óta. Ezzel együtt könnyű lesz átállni az új verzióra, és valószínűleg semmiféle probléma nem adódik az új szerverek belövésével...

PC.GAMES - 82%

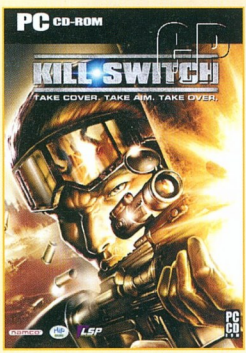
További bemutatók és leírások:

BloodRayne 2	Toca Race Driver 2	Afrika Korps VS Desert Rats
True Crime: Streets of LA	Far Cry	Jack the Ripper
Dead Man's Hand	Tortuga: Pirates of the New World	Wars and Warriors: Joan of Arc
Combat Elite: WWII Paratroopers	Chicago 1930	Universal Combat
Xpand Rally	Antant	

KILL.SWITCH

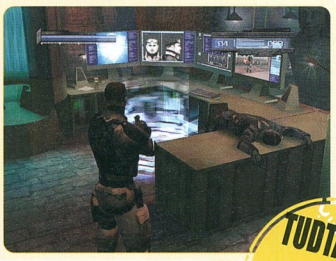
A taktikai akciójátékok rajongói bizonyára eltöprengtek már azon, melyik is az a játék, amelyik ízlésüknek leginkább megfelel.
A Metal Gear Solid? Netán a Splinter Cell? Hogy ne legyen annyira egyszerű, most újabb versenyző érkezett, a kill.switch személyében. Van benne minden, ami a műfaj rajongóit kielégítheti: lopakodás, rengeteg fegyver és kemény ellenfelek. A történet meglehetősen fura tálalásban kerül elénk, tulajdonképpen csak úgy belecsöppenünk a játék kellős közepébe, majd egyre több minden derül ki a pályák közti átvezetőkből, hogy a végére azért mindenkiben összeálljon, miért is küzdött hosszú órákon át.

- **CD Link:** Demo, Képgaléria
- **Fejlesztő:** Bitmap Brothers
- **Kiadó:** LSP
- **Megjelenés:** 2004-Március-26
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** http://www.killswitch.com



Start Your Engine

Az első pálya természetesen a Tutorial, mint azt már megannyi játékban megszokhattuk. Begyakorolhatjuk a mozgásokat, megismerkedhetünk a fegyverekkel, stb. Legelőször vegyük fel a töltényeket a sarokból, így M4-esünk löszerkészlete maximumra ugrik, majd menjünk a kéken foszforeszkáló körbe (mindig ez fogja jelenteni a következő állomást, legalábbis amíg a gyakorlópálya tart). Ilyenkor mindig megkapjuk a feladatot, hogy miben is kell bizonyítanunk rátermettségünket, szóval hallgassuk meg figyelmesen. Az első feladat egyszerű, le kell teríteni hét ellenfelet (vagy inkább céltáblát). Ha kifogynánk löszerből a nagy lövöldözésben, akkor tápoljunk nyugodtan a dobozokból,



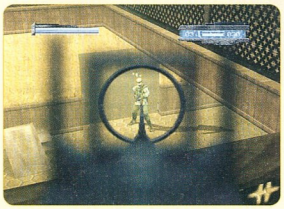
mint az előbb, és ez persze a későbbiekre is igaz. Mikor megvagyunk, haladjunk kicsit tovább jobb kéz felé. Itt most a gránátdobási képességünkről kell tanúbizonyságot tenni (munició megint oldalt, az asztalon). Természetesen a dobás erőssége a gomb nyomva tartásától függ, a lényeg, hogy a betonüregekbe kell bejátszani a „lasztikat", szám szerint hármat. A következő helyszín az ajtón túl van, itt egy lecövekelt gépágyú fogad, amellyel megintcsak hét célpontot kell leteritenünk. Figyeljünk, nehogy sokáig lődözzünk, mert túlmelegszik a fegyver és akkor kénytelenek leszünk pihentetni kicsit (ez most még nem baj, de a harc hevében fontos az időzítés). A következő feladathoz megint az M4-est fogjuk használni, egy kanyargós folyosón kell végigszaladnunk és közben a felbukkanó 14 táblát szétlőni. Mindez időre is megy, 35 másodpercünk van. Az eredmény függvényében kapunk egy gyors értékelést, de függetlenül attól, hogy sikerült-e teljesíteni a célt, menjünk tovább. Töltsük fel a készletet, mielőtt a következő kék körbe lépünk a szomszédos helyiségben. Ezúttal körkörösen kell mozognunk egy oszlop körül és a megjelenő nyolc célt likvidálni, a szintidő 15 másodperc. Ne csüggedjünk, ha nincs meg, tápolás, majd irány a következő feladat. Itt egy távcsöves puskát kapunk, ahol végre igazán van értelme a zoom funkciónak. Három célpont van, és mindet csak fejlövéssel szedhetjük le. Ha megvagyunk, menjünk tovább, hogy a fedezékből való harcot gyakoroljuk. Természetesen visszakapjuk az M4-est, szedjünk is össze némi muníciót hozzá.
Az első pontnál a falhoz kell lapulnunk és onnan kikémlelve a széleken kibújva kell céloznunk és találnunk (pontosan kétszer). Ha „lejövünk" a falról, akkor az sajnos kudarcnak tekintendő és kezdhetjük elölről, szóval amíg nem végzünk, lapuljunk. A következő feladatban ugyanezt kell művelnünk, csak most a fedezék mögé guggolva és dupla annyi, vagyis négy célpont ellen. A harmadik védőállás már meglehetősen vékonyka, viszont védekezésre pont alkalmas. Itt is négyszer kell támadnunk, de már mindkét irányba muszáj kiugrani. Ezután vissza kell mennünk az előző ponthoz, és most megint guggolásból fogunk tüzelni, de úgy, hogy fedezékben maradunk és a fejünk fölött lőve szedjük le az utolsó két táblát. Érdemes feltöltetni a készleteket, mert ezután már csak a pálya vége van, ahol nincs más hátra, mint a mentés. Kezdődjön hát az igazi játék, ide a komoly ellenfeleket!

Middle East

Opening Move

(cél: megtalálni a generálist)
Annak ellenére, hogy ez már éles bevetés, azért még mindig kicsit a gyakorlás része. Most fogjuk alkalmazni azokat, amiket az imént megtanultunk. Menjünk tovább a startponttól, amíg egy beszélgetés foszlányait meg nem halljuk. Lapuljunk a falhoz és kukkantsunk be, két katona van benn. Figyeljük ki, merre vannak és szedjük le őket. Amint felfedjük magunkat, fedezékbe vonulnak, és onnan válaszolgatnak, úgyhogy érdemes rögtön leszedni legalább az egyiket.
Ezután továbbhaladva egy nagy belső udvarra jutunk, ahol már várnak ránk. Figyeljünk arra, hogy az ajtón belépve nem csak előttünk lesznek ellenfelek, hanem oldalt is, úgyhogy mihamarabb keressünk egy alkalmas fedezéket és likvidáljuk mindnyájukat. Ha végeztünk, akkor gyűjtsük össze az elszórt dolgokat és menjünk tovább a terem túlsó felébe, ahol a lépcső vezet felfelé. Itt némi munició és elsősegély begyűjtése után haladjunk tovább felfelé. Ha van kedvünk, szétnézhetünk itt is, a túloldalon, ha körbemegyünk, akkor begyűjthetünk némi löszert és életerőt, de nem hiszem, hogy bárkinek is szüksége lenne rá. Menjünk inkább az első lehetőségnél balra, de az ajtón, majd át a pallón. Kövessük a folyosót, míg megint nem hallunk beszélgetést. Az ajtón bekukucskálva lepjük meg a két mit sem sejtő ellenfelet, majd menjünk vissza ki, és lapuljunk az ajtó másik oldalán a falhoz. Kisvártatva jön egy őr, megnézni mi történt, bánjunk el vele a már megszokott módon. Ha nem vagyunk elég gyorsak, akkor szemtől szembe kell vele megküzdeni, de ez sem jelenthet gondot. Folytassuk utunkat egy újabb pallón át, majd a lépcsőn fel.
Egy katonába botlunk, akit könnyűszerrel eltehetünk láb alól. Ezután ismét a szabadba jutunk, a tetőre, ahol

TUDTAD-E?
Érdemes mindig kikémlelni a sarkokon, nehogy meglepetés érjen, mikor új területre tévedünk.



búzjunk a két hordó mögé. Innen kikémlelve lőjük le egyrészt a felénk rohanó katonát, másrészt a zöld hordót, amely magával viszi a másik kettőt, akik fedezékből válaszolgatnak. A megérdemelt muníciógyűjtés után menjünk át a túloldalra, majd a pallóra és már vége is a pályának.

Slight Change Of Plan
(cél: megtalálni, és likvidálni a generálist)
Rögtön forduljunk jobbra és szedjük le az ajtóban feltűnő figurát. Az eredeti irányba haladva találunk némi lőszert és elsősegélyt, azonban ha elmegyünk érte, akkor két újabb látogatóval kell számolnunk. Menjünk ki az ajtón, ahol ez első katonát lelőttük, majd fel a lépcsőn. Itt búzjunk fedezékbe és szedjük ki a fotel mögül lövöldöző „kisbarátunkat". Menjünk tovább a folyosón, ahol balra lesz egy elágazás. Fussunk át rajta gyorsan, majd a túloldalon a falhoz lapulva szedjük le a két katonát, először a géppuskakezelőt intézzük el, aztán a másikat. Most csússzunk át ugyanennek a falnak a másik végébe, és itt is szedjük le a ránk váró ellenfelet. Ha végeztünk, akkor a mellette lévő beugróban találunk némi muníciót, ezután pedig haladjunk a géppuska irányába. Persze csak óvatosan, mert a leszakadt plafonon keresztül a felső szintről is lesnek ránk, szedjük le ezt az ipsét is. Menjünk tovább a gépágyú mellett, és egy lépcsőhöz jutunk, ahol találunk gránátokat és elsősegélyt. Menjünk fel és készüljünk, mert a sarkon befordulva már várnak ránk, majd a következő saroknál úgyszintén. Menjünk erre tovább, át a szobán és az ablakokhoz kiérve jobb kéz felé ki lesz robbantva a fal. Lépjünk be és szedjük le a fotel mögött sunyizó alakot, majd átérve az ajtókon, találunk egy pallót, amely a másik épületbe vezet. Menjünk át, és megjelenik majd a cél, melyet teljesítenünk kell. Előbb azonban még szedjük le az itt lézengő két katonát, majd továbbhaladva megtaláljuk a generálist is, akit a feladatnak megfelelően lőjünk le.

What's In The Box?
(cél: megtalálni a távozási helyet)
Induláskor rögtön húzódjunk az asztal mögé, mert hamar kitörik a szemközti ablak, és tüzet nyitnak ránk, szedjük hát le az illetőt. Sok idő nincs pihenni, búzjunk az oszlop mögé, mert egy csapat katona jön, akik ráadásul gránátoznak is. Szerencsére van néhány robbanó hordó, használjuk ezeket okosan, akkor lőjük szét, amikor mellé érnek az ellenfelek. Tovább araszolva egy gépágyú is körvonalazódni látszik, iktassuk ki ezt is, mint ahogy az újabb ablakból lövöldöző egyént is. Amint kicsit közelebb megyünk, egy helikopter jelenik meg, és lőni kezd ránk. Ne foglalkozzunk vele, vonuljunk fedezékbe és várjuk meg, míg elmegy. Ha tovább haladunk, akkor jobb kéz felől három katona ugrik majd elő, de kis szerencsével el is intézik magukat, ha belelőnek a zöld hordóba. Ha nem így történne, „segítsünk" rajtuk. Menjünk a következő gépágyúhoz, és használjuk azt, szedjük le vele a ránk rontó katonákat. Ha végeztünk, bal kéz felé van egy energiafeltöltő. Menjünk tovább és szedjük le az előkerülő két katonát, majd a kávézóban szintén két likvidálandó személyre lelünk, akik az emeletről jönnek le. Ha szükségét érezzük, itt is van egy elsősegélycsomag. Menjünk fel, és készüljünk, mert többé-kevésbé nyílt küzdelem lesz, nem nagyon lesz lehetőség a fedezékre, igaz csak ketten vannak. Szükség esetén használjunk gránátot. Most forduljunk a valaha falként funkcionáló nyílás felé és szedjük le a szemközti párkányon ücsörgő személyt, de előbb még, ha van rá lehetőség, lőjük le a két elfutó katonát is. Ezek után a teherautóra huppanva juthatunk le, és tartsunk az oszlopok felé. Itt egy kisebb kompániába botlunk, melynek létszáma négy-hat fő, attól függően, hogy az imént menekülőket sikerült-e időben lelőni. Itt jó szolgálatot tehet a flash grenade.

Menjünk tovább, és a két katonát segítsük át a túlvilágra a teherautónál, majd megtaláljuk végre a kijáratot.

Something You Should Know
(cél: találkozni a szállító helikopterrel)
Megint egy hasonló kávézóban kezdünk, mint az előbb. Menjünk fel az emeletre és lepjük meg az egymással beszélgető katonákat, majd haladjunk még egy szinttel fentebb, ki a tetőre. Itt meglehetősen sokan lesznek, egy mindjárt a közelben, a többiek a szakadék túlsó felén. Megjön a helikopter is, de el is megy, mert az ellenállás miatt nem tud minket felvenni. Változik a terv, máshol kell majd találkozni. Ha megritkítottuk az ellenséget, akkor menjünk át a pallón, és esetleg intézzük el, akiket messziről nem tudtunk. Menjünk tovább, és az oszlopnál újabb társaság vár majd ránk, akik a szemközti oldalról küldik „szeretetük jeleit". Ha leszedtük őket, menjünk át az újabb pallón, majd tovább. Itt szintén a szomszédos épületről lőnek, szedjük hát le őket is, majd menjünk le a szárítókötélnél található pallón. Visszajutunk épületen belülre, de itt semmi érdekes nincs. Menjünk tovább le a lépcsőn, egy olyan részre érünk, ahol le lehet látni az alsó szintre. Használjuk is ezt ki, és szedjük le a lent ácsorgó katonát, majd menjünk le. A ládák közt manőverezve szedjük le a ránk támadókat, majd mikor a sarokra érünk, óvatosan kémleljünk ki balra. Egy gépágyút látunk, amit természetesen ki kell iktatnunk. A szemben lévő helyiségben van egy elsősegély csomag, visszafelé a ládás szekció hátsó részében meg munició, ha akarjuk, fel lehet venni ezeket, de lehet későbbre is tartalékolni. Ugyanis ezután, a gépágyú felé továbbhaladva meglehetősen sokan jönnek majd, használjuk is ellenük az elfoglalt szerkezetet. Miután végeztünk, menjünk tovább és figyeljünk az ablakban feltűnőkre is. A sarkon forduljunk jobbra, megint nagyon sokan jönnek, manőverezzünk ügyesen, használjuk a fedezékeket. Jobbra a kerítésnél csak guggolva merészkedjünk ki és intézzük el a gépágyúsokat a gránátvetővel. Menjük be a műhely-

TUDTAD-E?
Ha nem is teljesen, de gyógyulunk, ha fedezékbe húzódunk pár pillanat erejéig?

Szereplők

Bishop
A történet főszereplője, őt irányítjuk majd a játék során. A motivációjáról és a múltjáról nem tudunk semmit, a játék folyamán fog fokozatosan mindez kiderülni. Igen jól képzett katona.

Controller
Nem sokat tudni róla, ő az egyik, aki Bishopnak utasításokkal szolgál.

Archer
A másik ember, aki Bishopot terelgeti, azonban róla sem sokat tudni.

Dutchess
Egy ismeretlen hölgy aki a játék későbbi részében ad utasításokat hősünknek.

Lynn
Bishop felesége, akinek valamilyen kapcsolata van a katonasággal, vagy vonatkozó területtel. Ő az Engine Project vezetője és a NADA mögött áll.

szerű részbe, ahol tápolhatunk végre. Menjünk tovább az innen nyíló folyosón, de óvatosan, mert egy rakétás katona sunyizik a túloldalt. Szedjük le őt is és nincs más dolgunk, mint az oszlopok felé haladva végre találkozni a helikopterrel.

Caspian Sea

Think Like A Gun

(cél: feljutni a felső platformra)

Egy olajfúró toronyra kerültünk. A sarkon rögtön kilesve megpillanthatjuk első két áldozatunkat amint beszélgetnek ... nem sokáig. A puskaropogásra felfigyelnek a többiek is, számításunk úgy 8-9 főre. Jön egy helikopter is (kilőhetjük ezt is, de nem muszáj), amely további két katonát dob le. Ha mindenkivel végeztünk, akkor vegyük fel az elsősegélyt, balra lesz a szakasz végén. Ezután forduljunk be a sarkon, ahol persze újabb adag ellenféllel kell szembesülnünk. Szedjük le először a fentről lövöldöző kettőt, majd a fölön lévő kettőt is. Picit továbbhaladva öt újabb katona kerül elő, egy pedig megint fentről segít nekik. Ha végeztünk, akkor a sarkon befordulva találunk még egy fenti és egy lenti célpontot, akiket könnyűszerrel eltehetünk láb alól. Mielőtt továbbhaladnánk, érdemes bekukkantani az itt található konténerbe, egy kis utánpótlásért, mind lőszer, mind energia terén. Három újabb ellenfél jön, majd miután végeztünk velük, a sarok mögött lesz még egy fenn a párkányon és a földön is. Balra találunk egy ajtót, ahol behatolva nyomjuk meg a gombot (mely kinn kinyitja a kaput), így megtaláljuk a pálya végét jelentő kék kört.

They Can Bill Me

(cél: C4-est beélesíteni a következő helyeken: Generator Room, Transformer Room, Drilling Area, Comm Center.)

Indulás után rögtön forduljunk jobbra, mert amint megmozdulunk bejön egy katona, így legalább nem ér minket meglepetés. Menjünk az ajtóhoz (itt találunk egy elsősegélyt, használjuk, ha szükség van rá), és egy nagy udvart látunk magunk előtt. Ne menjünk még ki, hanem tisztítsuk meg innen a terepet. Két katona a mi szintünkön van (ők úgyis előkerülnek, amint elkezdődik a tűzharc) négy viszont fent a párkányokon. Ez utóbbiakat szedegessük le a távcsövessel, hogy hol vannak, megtudjuk a lövéseik irányából. Menjünk végre ki az ajtón és tovább ebbe az irányba. A konténert megkerülve balra lefelé lesz egy kis helyiség egy kicsit mélyebben, mint ahol mi állunk. Likvidáljuk az itt tartózkodó két katonát, majd helyezzük el az első C4-est a kék körnél, és ne felejtsük el a szemközt található energia-feltöltőt sem. Menjünk vissza, amerről bejöttünk, és a ránk várakozókat oszlassuk el egyszer és mindenkorra (az egyik jobb kéz felé lesz). Menjünk az itt található ajtóhoz, ahol bentről megpróbálnak négyen is jobb belátásra bírni minket, de mindhiába. Menjünk be és töltsük fel a készleteinket a szemben lévő falnál, majd a volt üvegfalú helyiségbe a kék körhöz, hogy egy újabb C4-est élesítsünk be. Miután ez megtörtént, megint két elvetemült militarista támad ránk. Észérvekkel való meggyőzés után menjünk ismét ki, és kerüljük meg a jobbra látható kis épületet, melynek tetejére lépcső vezet. A túloldalon találjuk a bejáratot, benn pedig egy újabb elhelyezési lehetőséget. Miután leraktuk a C4-est, nagyon figyeljünk. Ugyanis kilépve egy helikopter érkezik, amely nem veszélyes (ne is pazaroljuk rá az értékes lőszert), viszont a két katona, akiket kirak igen. Az egyiküknél rakétavető van, amely egy találattal megölhet. Ne vagánykodjunk, szedjük le őket a biztonságos fedezékből. Menjünk át a tér másik oldalára, itt szintén találunk egy kis épületet, ahol az utolsó C4-től is megszabadulhatunk. Ha megvagyunk, meg is változik a cél, vissza kell mennünk a szemközti épületbe, ahol a második C4-et leraktuk, az üvegfalnál. Útközben szedjük le a két ránk támadót, majd a kék körnél hívjuk a pálya végét jelentő liftet.

TUDTAD-E?

Egyes katonák halottnak tettetik magukat, aztán hirtelen feltámadnak és jól lelőnek.

Minimum Safe Distance

(cél: elmenekülni a fúrótoronyról)

Pontosan hét percünk van elmenekülni, mielőtt az egész kóceráj a levegőbe repül. Ezen a pályán gyorsan kell cselekedni, nem lesz idő mindig fedezékbe bújni. Rögtön találunk egy kis utánpótlást, ha kell, szedjük fel. A következő teremben heten jönnek, mint a gonoszok, szedjük hát le őket, majd továbbhaladva találunk még egy katonát, őt is iktassuk ki. Menjünk tovább és használjuk ki, hogy kisebb robbanások rázzák meg a terepet. Azokat az ellenfeleket, akik elesnek, könnyebb lesz lelőni. Ha mind a hattal végeztünk, akkor tápoljunk, majd a saroknál befordulva újabb négy társra lelünk. A búcsú után egy hídra érünk, amelyen rohanva jobbra fenn meglátunk majd egy gépágyút. Legyünk gyorsak és szedjük le a kezelőt, mert különben ő tesz így velünk. Kövessük az utat és nyírjuk ki azt a kb. 10 katonát, akik ránk támadnak (ketten fenn lesznek a párkányokon), útközben egy elsősegélyt is találunk. Ha megvagyunk, akkor ne foglalkozzunk a távolban lévő katonákkal, hanem rohanjunk tovább, be a helyiségbe. Szedjük le az itt található egyént, ha nem lenne benn, várjuk meg míg bejön, és egy rövid energiafeltöltés után haladjunk tovább. Vagyis inkább álljunk meg az ajtóban és szedjük le azt a 6-7 katonát, akik a pálya végi kék körös részt védik.

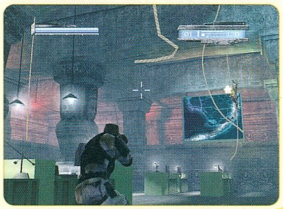
North Korea

Don't Hate The Player

(cél: bejutni a Bio Labba, megszerezni a Nerve Agentet, továbbjutni az alsóbb szintekre)

Rögtön két katonát látunk magunk előtt, szedjük hát le őket, majd elkezdenek újabbak beszivárogni a terembe. Várjuk meg, míg elfogynak (a nagyobb tömeget érdemes gránáttal megtámogatni), és csak ezután merészkedjünk ki. Minket irányban van egy kapu, valamelyik ki fog nyílni (mindig más, de ugyanoda vezet), és benn már várnak ránk. Szedjük le őket, különös tekintettel a

gépágyúsra. Találunk egy kaput, amelyhez még nincs kártyánk a gépágyú mögött meg muníciót. Haladjunk tovább a folyosón, útközben leszedegetve az utunkba akadókat. Egy barakkba jutunk, ahol rengeteg ellenfél van. Szedegessük le mindet, majd szedjük össze a zsákmányt, valamint töltsük fel az energiánkat és vegyük fel a Bio Lab Key



Card-ot is, amit az egyik katona hullajtott el. Menjünk vissza a gépágyúhoz, ahol most már be tudnunk menni az eddig zárt kapun. Négyen várnak, majd miután elintéztük őket, egy oszlopokkal teli csarnokba érünk. Itt kb. nyolc katonával kell majd bújócskáznunk, majd oldalt a beugrókban is lesz egy-egy, balra és jobbra is. Menjünk át a betört üvegen, és benn intézzük el a három ellenfelet. Balra találunk egy liftet, amelyből előjön egy katona, ha közelítünk. A sarkon kémleljünk ki, így észrevehetjük a három zsákmányra éhes hiénát. Legelőször a gépágyúst szedjük ki, majd a másik kettőt is. Ha megvan, menjünk közelebb és láthatjuk, hogy jobbra van itt egy ajtó és benn egy kék kör. Menjünk be, és kis várakozás után kinyílik a szemben lévő ajtó. Három delikvenst kell kikészítenünk, aztán tiszta lesz a terep. Nyissuk ki az ajtót az üvegfal mellett, és vegyük fel benn a Nerve Agentet. Ezek után uzsgyi vissza a lifthez, ahonnan az imént kilépett egy „barátunk", és most használjuk.

Alarmed

(cél: leengedni a hidat, majd tovább a tengeralattjáróhoz)

Menjünk végig a folyosón és öljük meg a három katonát. A riasztók mindenképp be fognak kapcsolódni, bármit is teszünk. Likvidáljuk a negyedik tagot is, aki kisvártatva megjelenik, majd kapcsoljuk ki az első riasztót. A falhoz lapulva szedjük le, a két szemközti stégről lövöldözőt, majd osonjunk át a helyükre, és az itt megszerzett gránátvetővel könnyedén leszedhetjük az udvaron tartózkodó többi egyént. Ha ez megvan, kapcsoljuk ki a második riasztót, és menjünk be az ajtón. Itt találunk némi tápanyagot, amit szedjünk is fel, majd menjünk tovább. Egy másik területre érünk, ahol hat katonát kell leszednünk, majd a kék körhöz lefáradva próbáljuk leengedni a hidat. Sajnos nem megy, úgyhogy előbb vissza kell állítani az energiát hozzá. Menjünk vissza oda, ahol a második riasztót kikapcsoltuk és menjünk fel a lépcsőn. Iktassuk ki a katonákat (a lépcsővel szembeni épületből is sunyiznak páran, őket szedjük le először, egyébként meg használjuk a ládákat fedezéknek), majd kapcsoljuk le a riasztót. Van itt egy elsősegély is a biztonság kedvéért. Kövessük végig az utat, melynek a végén találunk négy ellenséget. A megmérkőzés után benn gyógyulhatunk, plusz itt kapcsolhatjuk vissza az energiát. Menjünk vissza a hídhoz, de figyeljünk az újból előkerült barátainkra, különösen a gépágyút kezelőre. Miután leengedtük még meg kell küzdenünk az ittenivel, majd átmehetünk, és lépjünk be az épületbe.

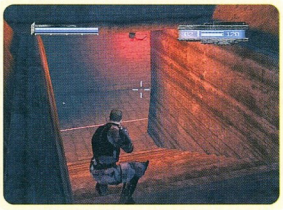
Submission

(cél: elsüllyeszteni a tengeralattjárót és távozni a rakétasilóba)

Ahogy megmozdulunk, nyílik az ajtó és rögtön támadnak is, nem éppen baráti a fogadtatás. Szedjük le a két oldalt lévő barlangból lődözőket, majd szedjük is össze az itt fellelhető muníciót. Kövessük végig az utat, ahol kb. 10 katonát is le kell győznünk. Egy lépcsőig jutunk, ahol menjünk fel. Ha szükségünk van energiára, akkor vegyük fel a csomagot, egyébként meg jó lesz később, erre jövünk még vissza úgyis. Menjünk tovább, és a szobába érve küzdjünk meg a helyi erővel (itt is van elsősegély). A következő három katonát már innen leszedhetjük, az ablakból, aztán menjünk fel a tengeralattjáróra és szedjük le a szemből kellemetlenkedőket a távcsővessel. Helyezzük el robbanószereket, majd 30 másodpercünk

TUDTAD-E?

Nem érdemes közelharcba bocsátkozni, mert igen nagymértékű lehet a sérülésünk



van távozni. Útközben gyorsan szabaduljunk meg a három útonállótól, hogy a robbanás már ne sebesítsen minket, és időben visszaérjünk oda, ahol feljöttünk az első lépcsőn. Itt újabb öt katona fogad, akik közül az egyiknél lesz a Missile Silo Key Card, amelyre szükségünk van a távozáshoz. Nincs más dolgunk, mint az innen balra lévő kék körhöz fáradni.

Launch Party

(cél: installálni a Nerve Agentet a rakétán)

Vegyük fel az egészségügyi csomagot, ha szükséges, majd kövessük az utat és likvidáljuk a kb. háromfős csapatokban ránk támadókat. Egy asztaltorlaszba ütközünk, de ezt ki tudjuk kerülni jobbra, a termen keresztül (itt gyógyulhatunk is, a túlsó kijárat mellett van, ami ehhez kell). Haladjunk tovább, újabb kis csapatok kerülnek elő, őket kezeljük. Lesz egy raktárhelyiség jobbra, ide érdemes betérni némi munícióért. Viszont mikor kijövünk vigyázzunk, mert hátulról is jönnek majd, használjuk az itt fellelhető gépágyút. Menjünk tovább, persze az érdeklődés nem csökken majd iránt, úgyhogy próbáljuk korábban tartani őket. Lesz még egy kis raktár, aztán elérünk a rakétáig. Ha leőttük az utolsó ellenállást is, akkor menjünk át a pallón és használjuk fel a Nerve Agentet (a lövöldözéssel ne is foglalkozzunk). Ezután menjünk vissza és lépjünk a kék körbe.

CHEAT TIPP

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Pauzáld le a játékot és itt adhatod be a cheateket:
Nézd meg az irányítás menüben, hogy az alábbi támadás vagy mozgásformák melyik billentyűre vannak beállítva, és ennek függvényében add be a kódokat:

Textúrák kikapcsolása
Autoface, Down, TK Aim, Jobbra, TK Aim, Fel, Lift Attack, Autoface, Le
'Wireframe' Mód
Autoface, Le, Autoface, Fel, Feed, Autoface, Le, Lift Attack
Sebezhetetlenség
Fel, Le, Jobbra, Le, Feed, TK Aim, Le, Lift Attack, Autoface
Végtelen Reaver
Le, Le, Fel, Balra, Feed, TK Aim, Le, Lift Attack, Telekinesis
Összes speciális támadás
Jobbra, Le, Fel, Le, Le, Feed, Lift Attack, Telekinesis, Le
Max értékek
Balra, Balra, Fel, Fel, Autoface, TK Aim, Telekinesis, Le, Lift Attack
Extra fegyver
Fel, Le, Balra, Jobbra, TK Aim, Lift Attack, Le, Telekinesis
Élet, TK Meter & Reaver Gauge újratöltése
Balra, Jobbra, balra, Jobbra, Feed, Autoface, Telekinesis, Lift Attack, Le
Kain
Fel, Le, Fel, Le, Feed, TK Aim, Le, Telekinesis, Lift Attack

A készítők képernyőn adhatjuk be az utolsó két kódot:
Bónuszok
Le, Telekinesis, Fel, Balra, Jobbra, Jobbra, Lift Attack, Le, Jobbra, Jobbra
Dark Chronicle *
Feed, Le, TK Aim, Autoface, Jobbra, TK Aim, Lift Attack, Le, Autoface

GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE

Nyisd meg valamelyik text editorral (pl. jegyzettömb) a *settings.ini* file. Majd ott adj be egy új sort: *followed by "= 1*
Ezután indíthatod is a játékot.
További csalások, szintén a *settings.ini* fileba Írd be:
goreOverride = 1
És ezután jöhetnek a kódok

Isten mód - *instagib*
gore - *goreOverride*
HUD - *HUD*
??? - *smartbomb*
??? - *weakThrax*
??? - *audio*
??? - *music*
??? - *FMVmusic*
??? - *showFMV*
??? - *screenText*
??? - *fullscreen*

Temple Ruins

Furious Angel
(cél: bázis bejárat megtalálása, csapdák kikerülése)
Kövessük az utat és szedegessük le a ránk támadókat. Mindig érdemes a sarkokon kilesni, így biztonságosabb. Kisvártatva elérünk egy gépágyúig, ennek kezelőjét elsőként szedjük le. Az ajtó egyelőre nem nyílik, úgyhogy forduljunk vissza, és balra látunk majd egy beugrót, mely errefelé nem látszott. Essünk le az itt nyíló gödörbe. Menjünk tovább és a kereszteződésnél jobbra. Itt az ellenálláson kívül megtaláljuk majd, az ajtónyitó kapcsolót, amelyet persze használjunk. Menjünk vissza, de most a másik irányba a kereszteződésnél és fel a lépcsőn. Itt is katonák lesznek, ügyeljünk a géppuskásra. Továbbhaladva egy lézerfény mutatja, hogy itt nem egészséges az áthaladás. Két lehetőség van. Vagy átgurulunk alatta, vagy egy gránát segítségével elintézzük (az utóbbi a biztonságosabb). A kőlapra állva kinyílik az ajtó és visszajutunk oda, ahol leugrottunk a gödörbe. Most már természetesen nyílik ez az ajtó is, úgyhogy lépjünk be. Felpörögnek az események, csak egy percünk van cselekedni. Sokan vannak katonáék, úgyhogy a leggyorsabb, ha rögtön jobbra fordulunk és dobunk egy gránátot a lézernyaláb eltüntetése érdekében, majd gyorsan irány a kőlap (ne foglalkozzunk az ellenfelekkel), és uzsgyi kifelé.

TUDTAD-E?
Ha lőnek rád, de nincs fedezék a közelben, akkor érdemes oldalvást mozogni, hogy nehezebben találjanak el.

The Rabbit Hole
(cél: eljutni a bázis belsejébe, kikerülni a csapdákat)
Rögtön ahogy elindulunk egy csapdába botlunk. Ugorjunk át rajta, majd siessünk fedezékbe, mert egy gépágyúval lődöznek ránk. Miután leszedtük az illetőt, egy másik lép a helyébe, úgyhogy nagyon még ne siessünk. Mikor vele is végeztünk, mehetünk tovább, hogy jó pár katonával megküzdjünk a kis térségben. Szedjük össze az elhullajtott muníciókat (fenn a gépágyúnál is), majd kövessük a járatot. Egy nagy terembe jutunk, amelyben pár csapda is van. Érdemes egy gránátot előre küldeni, és az így megtisztított terepen már könnyebben boldogulunk az erre lézengő alakokkal (ketten vannak, és még kettő csatlakozik később). Tápoljunk és folytassuk utunkat. Egy újabb csapdába botlunk, melyet megsemmisíthetünk a falon lévő egység szétlövésével, majd tegyünk így a két katonával is. Ezután megint az előzőhöz hasonlatos terembe jutunk, a megoldás megint egy-két jól irányzott gránát, vagy esetleg lövés. Itt most azonban mikor belépünk, kicsit nagyobb ellenállásra számítsunk. Szedjük össze újfent, amire szükség van és gyerünk tovább. Útközben találkozunk pár katonával, akiket természetesen likvidálni kell, majd egy nagyobb terembe jutunk. Először azt a fickót nyírjuk ki, aki velünk egy szinten van, majd kényelmesen a fedezékből a lent lévőket (négyen vannak). Ha tiszta a terep, akkor az utat követve lemerészkedhetünk, vegyük fel az elsősegélyt, aztán a szemközti lépcsőn ismét feljutva folytathatjuk utunk. Egy generátorhoz jutunk, ahol pár katonát kell leszednünk, majd egy csigalépcsőn kell lemennünk, hogy kijussunk a pályáról. Óvatosan közlekedjünk, mert szinte minden fordulóban állnak katonák.

Fegyverek

	Név	Lőszer	Tár	Infó
	M4	5.56mm	5 tár/30 lövés táranként	Az M16-osból fejlesztett gépfegyver, rövidebb cső, nagyobb tűzgyorsaság és kisebb lövedék sebesség jellemzi. Kényelmes, rugalmas, jó a tűzereje.
	M203	40mm HE Grenade	8 töltés/1 lövés	Az M203 gránátvető egy könnyű, egylövetű kiegészítő az M4-eshez, mely a cső alá kapcsolódik. A lövedék 5 meteres körben fejti ki hatását.
	AK47	7.62mm	5 tár/30 lövés táranként	Nagyon sok helyen gyártott és használt fegyver. Egyszerűen javítható és kezelhető, és a legmostohább körülmények között is megbízhtaóan működik.
	AKU	5.45mm	5 tár/30 lövés táranként	Az AKS gépfegyverből lett kifejlesztve, elsősorban védelmi célokra. Sokkal rövdebb a csöve és nem lehet rá szuronyt szerelni, minden más paramétere hasonló.
	AKUG	5.45mm	5 tár/30 lövés táranként	Az AKU egyik variánsa.
	HK5A3	9mm	5 tár/30 lövés táranként	A HK5 géppisztoly kategóriájában a leghíresebb és legelterjettebb. Kiváló minőség, stapabírás és pontosság jellemzi.
	HK5SD5	9mm	5 tár/30 lövés táranként	A HK5 csendesített verziója. Beépített hangtompítóval van ellátva, amely a lövedék kezdősebességét a hangsebesség alá csökkenti.
	M1	12 gauge	8 töltény/32 töltény max	Jó minőségű taktikai shotgun. A tüzelési sebessége alacsony, és nagyobb távolságra a pontossága is megkérdőjelezhető, de közelharcban igen hatékony.
	MCRT 300	.300 magnum	5 tár/5 lövés táranként	Remek nagy hatótávolságú távcsöves puska. Egyetlen jól irányzott lövés gyorsan és csendesen végez a célponttal.
	M249	5.56mm	2 doboz/200 lövés dobozonként	Az M249 egy léghűtéses, gázmeghajtású golyószóró. Nagy tűzgyorsasága és hatalmas lőszerkapacitása miatt kiváló védekező fegyver.

TUDTAD-E?

A bukfencezést érdemes gyakran használni, például gránátok ellen, vagy ha gyorsan kell valahonnan elillanni.

Clever Girl
(cél: a központ keresése)
Rögtön egy energiapakkot látunk, ám lehet, hogy érdemes tartalékolni. A következő teremben ugyanis jól felfegyverezett ellenfelek várnak ránk, heten lenn, hárman pedig fenn. A csata után töltsük fel a készleteinket, és túlsó oldalon lévő lépcsőn mehetünk tovább (itt van egy energiatöltő is). Egy a Kínai Nagy Falhoz hasonlatos látvány fogad minket, ám itt nem tudunk fedezékbe bújni (hősünk nem óhajt leguggolni), úgyhogy szaladjunk le a lépcsőn, és itt már megtehetjük ezt. Kb. 10 katonát kell eltennünk láb alól, amíg végigérünk, szerencsére közben van egy energiatöltő is. Ha tovább megyünk, kisebb ellenállás után megint az elsőhöz hasonló teremben találjuk magunkat, lenn és fenn egyaránt katonákkal, nagyjából azonos eloszlásban, mint akkor. Mikor végeztünk és lemegyünk a terepre, még három jómadár előkerül, de ez nem jelenthet akadályt a kijárathoz való utunkon.

All The Things She Said
(cél: a központ keresése)
Induljunk el, gyorsan öljük meg az elénk kerülő katonát, majd bújjunk fedezékbe és szedjünk le a szemközti erkélyről lövöldözőket. A lépcsőnél nyírjuk ki a három ellenfelet, töltsük fel energiánkat, majd szedjük le az újabb három jelentkezőt. Megint egy Nagy Fal-szerű helyen járunk, ahol roppant nagy ellenállásra számíthatunk, és két-három helyen rakétavetős katonák is felbukkannak. Aktívan használjuk a fedezéket, mert elég egy rakétatalálatot bekapni, és máris kezdhetjük az egészet elölről. Ha kiértünk erről a részről, akkor gyűjtsük be a jól megérdemelt upgrade-eket, majd szedjük össze maradék erőnket, mert elég nehéz rész következik. Gyakorlatilag az utolsó terem, ám nagyon el vannak bújva az ellenfelek és nehéz őket leszedni. Érdemes először befutni, magunkra vonni a figyelmet, majd vissza és az így előkerülőket lelőni. Aztán a fentieket is megritkítani innen, amennyire lehet, persze fedezékből. Mikor felmegyünk öljük meg a maradék ellenállást is, ám a tetőn át újabb katonák érkeznek (négyen), ráadásul gránátosok. Őket is szedjük le. Érdemes a nagy mészárlás után lent még begyűjteni az energiát, amire eddig nem volt idő és csak aztán távozni a kék körbe.

Archer Base

False Front
(cél: beszivárogni a bázisra)
Menjünk fel és szedjük le a dobozok közt bujkáló katonákat, de közben vigyázzunk, mert a szemközti párkányról valaki rakétavetővel támad, szóval őt likvidáljuk leghamarabb. Feltölthetjük energiánkat, ha szükség van rá, de érdemes spórolni, mert mindjárt erre jövünk vissza. Menjünk be a jobbra az épületbe, és rögtön húzódjunk fedezékbe, mert roppant nagy ellenállás fogad. Inkább a mi szintünkön vannak sokan, de fentről is lőnek páran. Balra van egy ajtó, amelyen be kell mennünk, mert itt található a Security Gate Card A, amelyet pár katona őriz. Ha megszereztük, menjünk ki a szabadba és folytassuk utunkat a másik irányba. Jó pár katonát leküzdve eljutunk egy újabb kereszteződéshez (van itt egy targonca is), ahol most balra kell mennünk. Megint kisebb ellenállást kell elhárítani, és egy újabb épületbe jutunk. Először egy kisebb szobába kerülünk, ahol energiát is tölthetünk (lehet megint spórolni, ha úgy állunk) és innen pedig az előzőhöz hasonlatos nagyobb terembe. Itt megkapjuk a másik kulcsot is, így nincs más dolgunk, mint visszamenni a kereszteződéshez, és a kis bódéban kinyitni a kaput, melyen keresztül távozhatunk.

Gránátok

Név	Infó
Grenade	Erős robbanó szerkezet, nagyobb csoportok ellen alkalmazandó
Mini Grenade	Kisebb és kevésbé hatékony a sima gránátnál, ám többet lehet belőle szállítani
Sticky Grenade	Olyan gránát, amely hozzáragad a megcélzott felülethez
Flash Grenade	Nem okoz halálos sebeket, hanem megbénítja, elvakítja áldozatait rövid időre

The Real Thing
(cél: megkeresni és kiiktatni Archert és megkeresni a Nuke-ot)
Egyből egy energiatöltő mellett indulunk, de érdemes későbbre tartogatni. Gyorsan bújjunk fedezékbe, mert nagyon komoly rész jön. Rengeteg katona jön, és lesznek, akik trükkös módon elbújnak, és onnan támadgatnak. A fentről jövő áldást már megszokhattuk, ám most a teherautókba és azok alatt lévő szerelőárkokba is érdemes figyelni. Ha végeztünk, akkor van tápolási lehetőség a túlsó oldalon, aztán haladjunk tovább. Menjünk fel a lépcsőn, szedjük le a négy katonát, majd be az ajtón. Itt megtaláljuk a bombát, amit keresnünk kellett, úgyhogy a

beszélgetés után menjünk is tovább.
Egy nagy teremben vagyunk, ahol először a szemből érkező ellenfelet szedjük le, aztán bújjunk fedezékbe, mert lentről egy rakétás és egy gépágyús fenyeget minket. Szedjük le őket is és az öt betolduló katonát is. A járat végén találunk egy egészségügyi csomagot és egy lépcsőt felfelé. Érdemes csak egy kicsit lemenni és aztán vissza, így előcsalogatunk négy újabb katonát, akiket innen fentről könnyebb leszedni. Utána ezt még egyszer el kell játszani, aztán irány a pálya végét jelentő kék kör.

Checkmate
(cél: megkeresni és kiiktatni Archert)
Egy tankgyárban vagyunk. Induljunk meg előre, és öljük meg először a mi oldalunkon lévőket, aztán foglalkozzunk a túlsó résszel (közben vigyázzunk, mert a lépcsőn lejön majd egy katona). Ezután menjünk fel, ahol ugyaniljen akcióban lesz részünk, annyi fontos csak, hogy először a rakétás embert iktassuk ki. Ha tiszta a levegő, akkor kövesük az utat és a végén találunk egy energia csomagot és egy kék kört, mely az ajtót nyitja kicsit visszább, a lépcsőnél. Menjünk ki rajta, szedjük le az oszlop mögött sunyizót, majd fel a lépcsőn. Most érdemes felkötni a gatyát, mert nagyon nehéz rész jön. Rengetegen lőnek ismét, ám ezúttal szinte minden irányból, ráadásul a darun van egy rakétás. Előbb őt szedjük le, aztán szép sorban a többieket. Töltsünk energiát, majd menjünk le a másik lépcsőn aztán vissza fel, ugyanis megjelenik még három ellenfél, plusz a hátunk mögött, szemközt a vízesés mellett még egy a gépágyúnál. Ezután kövessük végig az utat a kék körig, és ott tápoljunk is.

Versus
(cél: kiiktatni Archert)
Aktiváljuk a kék kört, és kezdetét veheti a móka. Megint a fentieket érdemes először leszedni, mivel egyiküknél rakétavető van. Rajtuk kívül kb. 5 katona van még és ha végeztünk, akkor szaladjunk vissza a startponthoz tápolni, mert ha ismét közelebb megyünk, akkor jön Archer és pár másik katona. Az utóbbiakat szedjük le, hogy ne zavarjanak, aztán foglalkozzunk a főellenséggel. Érdemes nagyobb távolságot tartani, és gránátokkal sorozni őt, mert hihetetlenül sok az energiája. Arra érdemes még figyelni, hogy rendkívül gyorsan változtat helyet és bukfencezget is. Amikor már nagyon lecsökkent az energiája, akkor tulajdonképp győztünk, a befejezést az outróban szemlélhetjük meg.

m_anger

Megyan

TOCA RACE DRIVER 2

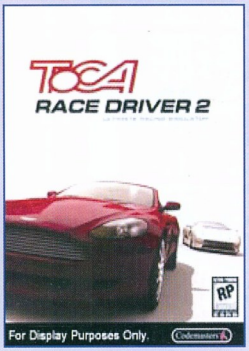
TUDTAD-E?

Hogy a játék címe a brit nemzeti túraautó bajnokságra utal?

Mit szólsz egy olyan autó szimulátor játékhoz, amiben egyaránt versenyezhetsz rali kocsikkal, Forma 3000-es Fordokkal, a legmenőbb európai és japán túrakocsikkal, és az ausztrál V8 Supercars bajnokság autóival? Egy játékban ennyi minden egyszerre, vajon túl sok vagy túl kevés? Nos, a Codemasters fejlesztői úgy vélik, a sikerhez ennyi éppen elég, így a ToCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator nevű, hamarosan megjelenő autósport szimulátor játékukba nem kevesebb, mint 15 különböző versenytípust tettek elérhetővé.

- **CD Link: Képgaléria**

- **Fejlesztő: Codemasters**
- **Kiadó: Codemasters**
- **Megjelenés: 2004-Április-23**
- **Kategória: Szimulátor**
- **Honlap: http://www.codemasters.co.uk/tocaracedriver2/**



A ToCA széria sorban harmadik része pontosan egy évvel ezelőtt, az elmúlt év márciusában, látott napvilágot; ToCA Race Driver címmel. A kiadó/fejlesztő angliai székhelyű Codemasters, a programmal egy újszerű, szokatlanul komplex, a játékosok lehető legnépesebb táborát kiszolgálni igyekvő autó szimulátoros játékot szeretett volna útjára indítani, ezért elhagyta a sorozat további számozását (épp a 3. jött volna), inkább a Race Driver utótaggal hozta forgalomba új programját, amit a felhasználók sajnos nem fogadtak kitörő örömmel. A siker elmaradása vélhetően annak tudható be, hogy a nagyobb merítés érdekében alkalmazott gazdag autóválaszték és játszható pálya mellet szépen belenyúltak a kocsik menetfizikájába is, eltolva azt, az arcade játékokban megszokottak felé. Ezzel sokak szemében a ToCA széria eddigi legnagyobb erősségét rontották le, mely a múltban, éppen korát megelőző szimulációs képességeivel tűnt ki az autós versenyprogramok közül. A gyorsan ítélő közönség, ezek után visszafogott elutasítással viszonyult leginkább a játékhoz; ami a kiadás előtti napokban megjelentetett demo körül csúcsosodott ki igazán. (Az előzetest kipróbáló, csalódott játékosok nagy része a kész játékot már biztos nem vette meg, sőt többségük komoly antikampányba fogott, siratva a múltat.) A ToCA Race Driver tehát, leginkább az irányítás túlzott arcade jellege miatt nem lett siker.
A Codemasters osztott szorzott, és úgy döntt, ennek ellenére, a koncepciót ugyan kissé át kell dolgozni, de futhat tovább a projekt, jöhet a ToCA Race Driver 2.

Grafika

A játék egy külső beállító felülettel indít, ahol meg kell adnunk videó kártyánk típusát, az alkalmazni kívánt felbontás, továbbá egy csúszka tologatásával állást kell foglalnunk arról, hogy a látvány a sebességre vagy a részletességre legyen-e optimalizálva. A grafika finomhangolását tovább tanulmányozva újabb csúszkákat találunk a pálya, a kocsi és a környezet megjelenítéséhez. Van lehetőségünk a pilótánk animációjának ki-bekapcsolására, továbbá az alkalmazandó képernyő frissítési gyakoriságának és a játék frame rate-jének rögzítésére is. A frame rate zárásával a program 60 fps fölé nem engedi a játékot, ennek az opciónak Lan illetve Internet játék esetén van nagy jelentősége.

Tipp: Minden csúszkát állítsunk bátran maximumra, a felbontás a jó öreg 1024x748 maradhat, a frame rate fixálását ne kapcsoljuk be, ha egyedül játszunk, hagy dolgozza ki magát VGA kártyánk.

Hang

Még egy kicsit maradva a külső menüben annak második fülén, optimalizálhatjuk a program zenei minőségét. A hangkártya típusa mellett megválaszthatjuk, hogy a 6 fokozat közül, milyen színvonalú legyen a játék zenéje. A hangopciónál kiválaszthatjuk, hogy a térbeli hangzás középpontja a pilóta vagy a kamera legyen.

Tipp: SoundBlaster Live és Audigy tulajdonosok bátran válasszák az Ultra beállítás mellett a legjobb minőségű dalok opcióját, az alaplapi integrált hangkártyák birtokosai elégedjenek meg a standard minőséggel.

Irányítás

Belépve a ToCA Race Driver 2 főmenüjébe először profilt kell készítenie minden felhasználónak. A program három egyéni beállítás elmentésére alkalmas, ahol két-két játékosra tudunk külön-külön generálni opciókat. A név és nemzet választás után, (sajnos Magyarország nincs a listán) három paramétert állíthatunk be kedvünk szerint melyek közül az első az irányításé. Itt a használni kívánt perifériát pontosíthatjuk; konkrétan a billentyűkiosztás és kormány opcióit választhatjuk meg.

Billentyű

A játék erre a perifériára konkrét ajánlatot tesz, itt, amin egy kicsit el kell gondolkozni az a fék és a kézifék ügye. Javaslatunk szerint, szerencsésebb, némi módosítást eszközölni, ezen a ponton; a Space alap-

esetű kéziféke helyett arra inkább a lefelé nyíl kiváltásával a féket érdemes átpozícionálni, a kézifféket pedig a jobb Alt gombra áttenni. Így jobb kezünkkel a nyilakon tudjuk gyorsítani és fordítani a kocsikat, balkezünk mutatóujjával a Space gombbal tudunk fékezni (ez lesz a gyakoribb fékmód) és a bal középső újunkkal tudunk a bal Alt-al kézifékezni.

Tipp: Szánjuk rá időt, hogy a lehető leginkább kézre esőbb irányítást hozzuk össze, kerüljük el a lefelé nyíl használatát, mert sokszor egyszerre kell fékezni és a gázt is nyomni a játékban.

Kormány

A magyar szimulátort kedvelő játékos társadalom jobbára már rendelkezik valamilyen jó minőségű, erő visszacsatolással is felszerelt kormánnyal. A program e perifériát csak minden egyes opció egyenként történő beismerésével hajlandó használni, még az erő visszacsatolást is külön soron kell engedélyeznünk. A beállításokat kezeljük fenntartással és legyünk türelmesek. A szerkesztőségben a teszthez használt Logitech Formula Force GP-t csak kisebb nehézségek után volt hajlandó korrekten lekezelni a program. Hiába fordítottuk a megfelelő irányba a kormányt mindenáron csak a jobb oldali vezérlést akarta engedélyezni a játék a bal fordításra, majd azt követően a jobbra is, úgy, hogy a bal fordulást ugyanekkor töröl-

te. Többszöri próbálkozásra azért mégis sikerült a beállítás jóváhagyása.

Tipp: Figyeljünk oda, hogy hogyan érzékeli szándékunkat a kormánnyal kapcsolatban a program; az animált iránynyilak sokat segítenek ebben.

Pro-Simulation vs. Simulation

A periféria pozicionálását követően még egy fontos választásban kell döntenünk, nevezetes hogy az irányítás az alapbeállítás szerinti Simulation maradjon-e, vagy esetleg kapcsoljuk át a játékot a Pro-Simulation módra, ami a sokkal nehezebb és szimulátorosabb irányítást jelenti. Ezen a ponton a javaslatunk, hogy, még a rutinos autósport játékosok se, válasszák be gondolkozás nélkül a Pro szintet, a ToCA Race Driver 2 már az alap szinten is meglehetősen kellemes vezetési élményt fog biztosítani mindenki számára.

Tipp: Csak az igazán ínyencek válasszák a Pro-Simulation szintet kezdéskor.

Billentyű vagy Kormány?

A játék ugyan alapesetben csak a billentyűzetre ad gyári beállítást, ez azonban ne tévesszen meg senkit. A ToCA Race Driver 2 igazán csak erő visszacsatolós kormánnyal játszható jól. Ennek oka, hogy annyira precízkedős a program irányítása, hogy az billentyűről, csak nagyon nehezen és pontatlanul vagy egyáltalán nem valósítható meg. Leghamarabb akkor tudunk megbizonyosodni a fenti állítás igazságáról, ha produkálunk egy kicsúszást először billentyűről, majd kormányról. A feladat; minél gyorsabban visszajutni a kijelölt pályára. A klaviatúrával ez bizony akár súlyos másodperceinkbe is kerülhet, a kocsi mindenfelé fog kanyarodni csak éppen az útra nem, az ok, hogy nem tudunk olyan kicsi gázt adni a billentyűzetgombról, amivel ne pörögne túl a kocsi, és ne forogna veszettül. Ugyan ez a művelet kormánnyal már lényegesen könnyebb, a gázpedál finom lenyomásával hamarabb érhetünk célt.

Tipp: Használjunk kormányt a játékhoz, ha tehetjük. Ha még nem rendelkezünk kormánnyal most itt a lehetőség, hogy beruházzunk egybe. (Megéri az invesztíciót a dolog, és különben is a 2004-es év, egy meglehetősen termékeny évnek igérkezik szimulátorból, gondoljunk csak a CMR4-re a Richard Burns Rally-ra vagy az Xpand Rally-ra. Csak finoman itt érdemes megjegyezni, hogy azért az NFS Underground is igazán csak egy force feedback kormánnyal teljesedik ki, ezért a beruházás után érdemes még elővenni és újratolni azt is.)

Fékezés

A ToCA Race Driver 2 a választható rally és rally cross pályák ellenére azért döntően aszfaltos körpályákra épülő (Hockenheimring, Adelaide, stb.) játék, így a kézifékes csúsztatásoknak itt kevésbé van szerepük, a normál fékezésekkel ellentétben, amit pedig szinte folyamatosan használnunk kell majd. A programban szereplő 3000-5000 köbcentis túrakocsikkal pillanatok alatt 250 kilométer per óra környékén fogunk járni a kigyorsítós részeken, míg az épített pályákon kanyarjaiban azért többnyire ennél csak lényegesen lassabb sebességgel tudjuk majd a fordulókat bevenni. Ebben a játékban egyértelműen háttérbe fog szorulni a kézifék.

Autó beállítások

A játékban van lehetőségünk a versenyek előtt a választott kocsi fontosabb paramétereinek módosítására. A hét kategória pozicionálásakor érdemes odafigyelni az egyes egységek egymáshoz, való viszonyához is, mert az ellentétes beállítások nemhogy segítenék, de még rontják is a kocsiból kihozható maximális teljesítményt.

Sebességváltó

A kocsi sebességváltási fokozatait lehet ebben az opcióban állítani egyesével, itt lehet szabályozni, hogy mennyire gyorsan következzenek a fokozatok egymás után, és mely sebességfok, mennyire nyúljon bele az előzőbe.

Tipp: Kanyargósabb, tagoltabb pályán célszerű gyors, egymásba érő váltót beállítani, ha a pályán több a padlógázas, kipörgetős rész, a nagyobb végsebességet csak a hosszú egymástól távolabb álló sebességi fokozatokkal tudjuk kicsikarni a versenyautóból.

Leszorító szárnyak

Ezt a paramétert természetesen csak olyan autóknál tudjuk állítani, amiknek vannak leszorító szárnyai, mint például a német túraautó bajnokság (DTM) három típusánál: az ABT-Audi TT-R, az AMG-Mercedes CLK vagy az Opel Astra V8 Cupe esetében. Itt 0.1-től 1.0-ig választhatjuk meg szabadon, hogy a szárnyak teljesen vagy legkevésbé nyomják le a kocsit a menetszél segítségével.

Tipp: Hosszú, kigyorsítós, pályán szorítsuk le durván a szárnyakkal a kocsit, így növelhetjük a végsebességet. Ha a pálya kanyargósabb, válasszunk lazább leszorítást, és gyorsabbak leszünk társainknál a fordulókban. Leszorított kocsi esetén a sebváltót a nagyobb, hosszú kapcsolásokra érdemes átállítani, a magas szárnyú kocsi sebváltóját pedig rövidebb, pörgősebb beállítással lesz hatékony.

DTM a német túraautó bajnokság

A német túrakocsi bajnokság 2000. évi indítása óta az egyik legnépszerűbb kupa Európában. Az eddigi 4 versenyév közül a 2000-ben és 2001-ben és 2003-ban a Mercedes-Benz, míg 2002-ben az Audi gyári csapata vihette haza a nagydíjat. A 2003-ban belépő újonc Opel sem panaszkodhat; az első versenyévében 60 pontot szerezve alig maradt el riválisától, az Audi-tól. A német játékboltokban hiába is keresnénk a TOCA Race Drivert 2-őt áprilisban, a Codemasters az érzékeny lelkű német piac igényeit ismerve DTM Race Driver 2. néven hozza forgalomba az országban a játék folytatását is, hasonlóan az első részhez. Valószínűleg a szimulátor folytatásának nem kell majd különösebb reklám, hiszen a 2004-es DTM kupasorozat éppen a program európai megjelenése előtti héten (2004. április 18-án) indul a Baden-Württemberg-i Hockenheimringen.

A 2003-as DTM bajnokság végeredménye gyártók szerint

	Összesen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Mercedes-Benz	237	27	21	23	16	28	29	22	27	25	19
Audi	93	7	14	9	7	5	6	15	10	7	13
Opel	60	5	4	7	16	6	4	2	2	7	7

A ToCA Race Driver 1-2 fő jegyeinek összevetése

Ha egy kicsit visszatekintünk a ToCA Race Driver első részére, jól látszik, hogy némi koncepcióváltást eszközöltek, az angol fejlesztők a játék tartalmi jegyeit illetően. Amíg a licenszelt autók száma némileg csökkent a második részben, addig éppen tíz pályával több került be a folytatásba. Átértékelték a fejlesztők a Career mód belső szerkezetét is, háromról hatra növelve a szezonok számát, így a második rész sokkal tagoltabb, áttekinthetőbb és játszhatóbb lett.

	Toca Race Driver (2003. III.)	Toca Race Driver 2 (2004. IV.)
Licenszelt autók száma:	42	35
Játszható pályák száma:	38	48
Egyjátékos játékmódok:	Career (3 szezonnal) Free Race Time Trial	Career (6 szezonnal) Free Race Time Trial
Championship-ek száma:	31	33
Többjátékos mód:	Lan, Internet	Lan, Internet, Osztott képernyő
Ajánlott konfiguráció:	2.0 Ghz CPU; 512 MB RAM, 64 MB D3D VGA, DX 8.1b.	2.0 Ghz CPU; 512 MB RAM, 64 MB D3D VGA, DirectX 8.1b.

Felfüggesztés

A felfüggesztést külön-külön tudjuk az első és hátsó tengelyen szabályozni 0.1 és 1.0 érték között. Egy kemény felfüggesztéssel a gyors dinamikus aszfalton leszünk erősek, amíg érdemes egy kicsit lágyabbra venni a rendszert, ha kanyargós a pálya, nem is beszélve a rally és rally cross versenyekről, ahol egy lágyabb felfüggesztés hozhat körönként több századmásodpercet is.

Tipp: Egy leszorított kocsi legyen keményebb felfüggesztésű is, míg egy kanyargósabb, rövid áttételekkel dolgozó motorhoz jobban illik egy kicsit lágy beállítás. Ha keményítünk, egy kicsit mindig hagyjuk lágyabbra az első tengely felfüggesztését, így a kanyarokban jobb dinamikával tudunk majd besuhanni.

Rugózás

A keményre vagy hosszúra állítható rugók szintén 0.1 és 1.0 értékek között kalibrálhatók. A játékban ezeknek kevésbé van szerepük a tuningban mint a felfüggesztésnek. Igazán csak a rali versenyeken érdemes velük foglalkozni komolyabban, hosszabbra állítva őket.

Tipp: Kanyargós pályán jobb, ha hosszabb a rugózás egy kicsit, mint a középérték, a gyors hosszú egyenesekkel operáló versenyeken a keményebb rugózással lehetünk dinamikusak.

Tengelyek

A tengelyek távolságát külön-külön állíthatjuk be az első és hátsó tengelyen 0.1 és 1.0 értékek között. Ha lassabb, sok fordulót tartalmazó a verseny, akkor érdemes az első tengelyt rövidebbre venni, mint a hátsót, ezáltal könnyebben tudunk majd bevenni a kanyarokat.

Tipp: A kanyargós, lassabb pályán javasolt tengelybeállítások mellett a szárnyakat állítsuk lazábbra, a kocsi sebváltója legyen gyors, rövid fokozatokkal működő, a felfüggesztés pedig puhább, mint a középérték.

Gumik

Ebben az opcióban a gumik tapadását tudjuk szabályozni, 0%-tól 100%-ig. Az aszfaltversenyek többségén a tapadósabb puhább gumival érdemes versenyezni, mert ezek pontosabban reagálnak a kormánymozdulatainkra és a fékezések is ilyen gumikkal, sikerülnek kedvünkre.

Tipp: A gyári beállításoknál aszfaltversenyen egy kicsit mindig puhább, tapadósabb gumit használjunk.

Fékek

Az első ás hátsó kerekeken páronként állítható fékezési erő +100%-al és -100%-al térhet el a középértéktől. Itt túl sokat nem tudunk állítgatni a nélkül, hogy komolyan ne rontanánk le a kocsi úttartását, így ezt a paramétert is csak óvatosan érdemes megpiszkálni.

Tipp: A gyors, egyenes pályákon emeljük egy kicsit az első kerekek fékerejét, így már a fordulók előtt le tudjuk csökkenteni a megfelelő iramra versenyautónkat.

Career

A ToCA Race Driver 2 lelke a Career mód, ahol a játék összes pályája és autója szerepel, hat egymás után megnyíló szezonban. A versenysorozatot egy 3 Championship-ből álló szezonnal kell kezdeni, melyben az első Championship-ben 2 pályán kell helyt állnunk úgy, hogy az összesített 3 első hely egyikén végezzünk. A program esetében itt tapasztaltunk egy komoly furcsaságot. A két verseny közül, ha a másodikat nem teljesítettük elég jól az összesítéshez, akkor a játék felkínálta, hogy fussuk le még egyszer csak a másodikat. Azonban ha a második eredménye megfelelő de az első pályán nem voltunk elég ügyesek, ez az opció nem működött, mindkét versenyt újra kellet menni elvesztve, illetve felül írva a különben jó második pályás időnket is.

TUDTAD-E?

Hogy a ToCA Race Driver multiplayer játékmódjában egyszerre 16-an versenyezhetünk?

A szezon második Championship-je újra egy kétpályás 2x2 körös versenysorozat, ahol kipróbálhatjuk magunkat a Formula Ford volánja mögött. A szivardobozba emlékeztető, pilótakabinnal és hosszú rudakon függő csupasz kerekekkel felszerelt kocsikat talán a játék egyik legnehezebb dolga irányítani; a kerekek már a legkisebb koccanásra letörnek és a kocsit kész művészet egy ívesebb kanyarban megfogni. Ezen a kupanapon csak akkor mehetünk tovább, ha legalább 30,000 $ szerzünk. (Az 1. hely 20,000, a 2 15,000 a 3. 10,000 $ ér.) Itt legalább két második vagy egy első és egy harmadik hely kell a továbbjutáshoz.
A következő kupanap már 3 helyszínes, itt minimum 70,000 $ megszerzése a feladat. Vigyáznunk kell az első versenyen, mert itt csak az első (100,000) és a második helyezettnek jár pénzdíj (90,000), igaz mindjárt rögtön annyi, mint amit nekünk a három verseny alatt kell összehozni összesen. A második pálya díjazása hasonló feltételekkel fut, mint az elsőé, azonban a harmadiknál már az első hat helyezett kap 30,000 $-tól 15,000 $-ig terjedő pénzjutalmat.

Ha teljesítettük a küldetést továbbjutunk a második szezonra, ahol először a Pacific American Tour keretében, három helyszínen kell versenyeznünk egy Nissan Skyline GT-R-el, minimum 70,000 $ összegyűjtve. Innen a szezonok lendülete már megegyezik a fent leírtakkal.

Tipp: A kupanapok első pályáját fontos mindig jól teljesíteni, mert azt csak az egész kupa újrajátszásával lehet ismételni, ellentétben az utolsó pályával, amit mindig lehet újrajátszani.

Free Racer/Time Trial

A Career mód végigjátszása előtt a ToCA Race Driver 2 33 Championship-jéből minden össze 12 kupa érhető el. Az alábbiakban ezek sikeres teljesítéséhez szeretnénk némi gyakorlati tanácsot adni.

Sunshine Series Championship

A kupa egyetlen pályája a Mazda Raceway Laguna Seca, 3, 6 kilométer hosszú. A versenyben egy Ford GT-t vezethetünk. A kocsi 1500 kilogramm összsúlyú, 5400 köbcentis 6 sebességes, 500 lóerővel.

68 Mustang Challeng Championship

Ezen a kupán újra a Mazda Raceway Laguna Seca pálya a versenyhelyszín, csak

a játszható autó más. Itt egy 1968-as Ford Mustang volánja mögé ülhetünk be. Az 1615 kilogramm összsúlyú, 4900 köbcentiméteres, négysebességes 350 lóerős kocsi lényegesen lomhább a Ford GT-nél. A verseny alatt a botok szinte minden kanyarban álljon fékezik magukat, ha egy kicsit nagyobb lendülettel tudunk fordulni gépi társainknál, a siker nem maradhat el.

Formula Ford Championship

Ebben a versenyben egy új pályával ismerkedhetünk meg; az Outlon Park 2,67 kilométeres, meglehetősen gyors versenyhelyszín. A kocsink ezúttal a több szempontból is kuriózumnak számító Ford Formula, mely mindössze 450 kilogrammjával a játék legkönnyebb építésű versenyautója. A Ford Formula könnyű felépítményéhez pokoli erő társul; az 1800 köbcentiméteres, 5 sebességes kocsi 152 lóerővel, szinte alig tartható a pályán, annyira gyors. A verseny alatt bátran használjuk a pálya teljes hosszában kiépített kerékvetőket, nagyon vigyázzunk, hogy ne ütközzünk össze másokkal; a hosszú tartórudakra felfüggesztett kerekek már a legkisebb behatásra is letörhetnek.

Pacific American Championship

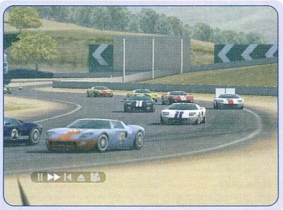
Újabb pálya debütál ezen a kupán. A Shortwood Park District hossza 3,92 kilométer. Ezen a versenyen először választhatunk két kocsi közül. A Mitsubishi 3000 GT, 1695 kilogramm összsúlyú, 3000 köbcentiméteres 6 sebességes 400 lóerős, a Nissan Skyline GT-R (R34) összsúlya 1540 kilogramm, motortérfogata 2580 köbcentiméter, lóereje 280, a váltók száma ebben a kocsiban is 6. A két autó közül a Mitsubishi erősebb, gyorsabb, de egy kicsit nehezebb a kanyarokban. A Skyline végsebessége elmarad ugyan a Mitsubishi-jétől, de a fordulókat könnyebben és gyorsabban be lehet vele venni, így azt javasoljuk a két autó közül inkább a Nissan-t válasszátok.

Convertible Tour Championship

Ezúttal a Lexmark Indy 300 Surfer's Paradise 4,5 kilométeres pályán versenyezhetünk, három kocsi közül választva. Az Aston Martin DB7 Vantage Volante egy 1875 kilogramm összsúlyú, 420 lóerős, 5936 köbcentiméteres 6 sebességes kocsi, a Jaguar XKR Couvertible egy 1815 kilogrammos, 400 lóerős 4200 köbcentiméteres szintén 6 váltós autó, az AC 2869 CRS pedig egy 1000 kilogrammos összsúlyú, 450 lóerős 5000 köbcentiméteres 5 fokozatú váltóval felszerelt modell. A három kocsi közül a legjobb választás az Aston Martin, brutális ereje és mégis könnyed úttartása miatt.

Duez Trophy Championship

Ismét egy új pályával ismerkedhetünk meg ezúttal a rali világából, a St Anton Forest ha-



vas pályaszakasza mindössze 1,59 kilométeres, de ez is sokkal hosszabbnak fog tűnni, a csúszós, jeges útviszonyok miatt. A versenyen egy Subaru Impreza WRX-et vezethetünk. A rali autó 2000 köbcentiméteres motorral, 280 lóerővel és 5 sebességfokozattal viszi az 1470 kilogramm összsúlyt. Ezen a versenyen azért senki ne számítson Colin McRae Rally 4. fizikára, itt inkább csak csúszkálás lesz szépen, annyi bizonyos.

DTM Championship

Ezen a versenysorozaton két európai pályán a Hockenheimringen (4,57 kilométer) és a Nürburgring (3,63 kilométer) kell helyt állnunk. A három választható kocsi a német túraautó bajnokság jelenlegi három gyártójának csúcskategóriás modellje szinte pontosan azonos műszaki paraméterekkel. Az ABT-Audi TT-R, az AMG-Mercedes CLK, és az Opel Astra V8 Cupe is egyaránt 180 kilogramm súlyú, 450 lóerős, 4000 köbcentiméteres és 6 sebességes. A javaslatunk mégis az, hogy először mindenki a Mercedest válassza, mivel ezzel a típussal már háromszor is nyertek kupát a német bajnokságon. Ezeken, a versenyen sok múlhat a leszorító szárnyakon, vegyétek a fáradságot a precíz beállításukra.

Excalibur Cup Championship

A helyszín a már ismerős német Nürburgring, egy választható autóval az Aston Martin DB9 Coupe-val. Az Aston Martin 1070 kilogramjával, 435 lóerejével, 6000 köbcentiméterével és 6 fokozatú váltójával egy igazi tüzes paripa, nem lesz túl könnyű kordában tartani.

V8 Supercars Championship

A helyszín Ausztrália, rögtön 2 pályával; melyek közül az első a Forma 1-ből már jól ismert Clipsal 500 Adelaide 3,22 kilométer hosszú, a második pedig a Phillip Island Grand Prix Circuit, melynek hossza 4,45 kilométer. A négy választható ausztrál túraautó a 480 lóerős Holden Commodore VX V8 és VY V8, a 620 lóerős Ford Falcon BA V8ás AV V8. A kocsik közül a Holden VX V8 a legjobb választás, mert kiegyensúlyozott teljesítményével megfelelően gyorsak lehetünk mind az egyenesekben mind a kanyargós pályarészeken.

World GT Championship

A kupa helyszíne ismét a Mazda Raceway Laguna Seca, a 2. választható kocsi a Jaguar XJ 220; ami 1379 összsúlyú, 542 lóerős, 5 sebességes 3500 köbcentiméteres, és a Koenig C62, ami 1080 kilogramm súlyú, 800 lóerős, 3200 köbcentiméteres motortérfogatú szintén 5 váltófokozattal. A Koenig brutális teljesítménye ellenére annyira nehezen irányítható, hogy a biztos vezetést kedvelők számára mindenképp rossz választás. Ezen a kupán a Jaguar teljesítménye is elég a győzelemhez.

Lightning 500 Championship

Új pályával debütáló kupa a Lightning 500, hol a Pikes Peak International Raceway egy ellipszis pálya 1,61 kilométer hosszúsággal. Itt egy platós Ford SVT-F 150 Lightning volánja mögé ülhetünk be. A kocsi 2120 kilogramm összsúlyú, 54000 köbcentiméteres, 380 lóerős 5 sebességes masina, vezetésekor figyeljünk arra, hogy a belső ívből kifelé sodródva a nagy összsúly miatt nehéz lesz megfogni az autót a védőfal előtt.

Bowler Rallycross Championship

Az első körben elérhető pályák sorát egy rallycross pálya zárja. A Loch Rannoch Rallycross B névre keresztelt részben murvás, részben aszfaltos pálya hossza 4,2 kilométer. A versenyen egy Land Rover

Bowler Wildcat kormányát foghatjuk meg, mely kocsi 1620 kilogrammos, 5000 köbcentis, 298 lóerős 5 sebességes rallycross autó. A pályán rendkívül sok ugratót fogunk találni, érdemes a verseny előtt a felfüggesztésekkel és a rugózással egy kicsit elbíbelődni.

A további 21 Championship elérhetősége

A többi 21 Championship közül 18 csak akkor nyílik meg, ha végigjátszottuk egyszer a Career módot. A 31. Caliburn Classic Championship csak akkor nyílik meg, ha 10 Championship-et megnyertünk, a 32. Mamba Sible Day Championship eléréséhez 20 nyert Championship kell, a 33. Speed Circus Championship pedig csak akkor játszható, ha az előző kettőt meg tudtuk nyerni.

C5

TUDTAD-E?

Hogy a Codemasters 5 millió dollárt (több mint 1 milliárd forintot) fizetett a játék címének jogdíjáért?

ToCA kupasorozata BTCC 2003.

A játék címadó, angol nemzeti kupájának 2003. évi versenysorozata újra a Vauxhall Motorsport sikereit hozta, a gyári csapat 2002-höz hasonlóan ismét hazavihette a legjobb gyártónak járó serleget. A sikerért szépen megdolgoztak a Wauxhall mérnökei; hiszen az összegyűjtött pontjaik száma több mint duplája a harmadik helyezett MG-jének. A Proton szerény eredményét látva, a cégtulajdonosoknak egy kicsit szét kellene nézni a gyár fejlesztési részlegén.

A BTC 2003-as ponteredmények gyártók szerint

Gyártó	Pontszám
Vauxhall	528
Honda	318
MG	243
Proton	75

SEGÉLYVONAL

ÍRJ NEKÜNK: 1325 Bp. Pf.: 214 vagy segelyvonal@cdgames.hu
LEVELEZÉS CÍME: cdgames@cdgames.hu

HITMAN 2

Hellosztok!

Légyszi segítsetek a Hitman 2-ben. Az orosz pályán vagyok,ahol 1 távcsöves puskával kell kinyírnom 1 ruszki tisztet.
Nem tudom,hogy hol a puska.(Dragunov) Ja,és ha elmegyek egy bizonyos ponton keresztül (elmegyek 1 kamionnál messzebb) idegesek lesznek és elkezdenek lőni.

Please help Me!
gyoke

Szia,

A távcsöves puskát a metrónál találod meg, ha megszerezted, akkor a legfontosabb, hogy az emberek ne vegyenek észre a puskával, amíg kifelé jössz a metróból. Figyeld meg a mozgásukat és időzítsd úgy az akciót, hogy amikor már visszafelé indulsz a puskával, akkor az emberek háttal álljanak neked.

Johnny

SPELLFORCE

Sziasztok!

Van egy kis gondom a Spellforce nevű játékkal, éspedig hogy számomra túlságosan nehézre sikeredett. Tudnátok esetleg küldeni hozzá valamilyen csalást? Örök hála érte ha igen!
u.i. Király az újság csak megjelenhetne gyakrabban is (például havonta).

ernie

Szia,

Az örök hálától most eltekintünk, de te természetesen megkapod az áhított segítséget.
Játék közben hozzuk be a konzolt, majd megadhatjuk az alábbi kódokat

Isten mód - *Application:SetGodMode(1)*
Gyorsabb hősök - *Application:FastHeroCast(1)*
Végtelen manna - *Application:SetNoManaUsage(1)*
Maximális ellenállás - *Application:GiveMeGoods(99999)*
Gyors konstrukciók - *Application:SetBuildingFastBuildMode(1)*
Egységek - *Application:SetFigureTechTreeMode(1)*
Nem lehet épületet építeni - *Application:SetBuildingTechTreeMode(1)*

Johnny

MOHAA

Hali!

A van egy kis gondom a Mohaa-val. Ot tartok hogy snipers last stand. A gond: Tudom hogy hol van a bazooka csapat (a kapu fölötti épületben ha jól tom.) na mindegy ami gondom van hogy a bazooka csapat helyén nincsen semmi. Van két rakéta de bazooka az nincs...Ez agy kicsit nagyon idegestő. gondoltam a bazooka akkor máshol van. De nem végigmentem minden házban és csak ott lehetett ahol először voltam. Kérlek segítsetek.

Köszzzz.
Black Penguin

Szia,

Amikor megtalálod a jó bazooka csapatot, akkor ők már mind meghaltak. Vedd fel a bazookát és a hozzá való rakétákat. Ezek után menj ki a házból és keresd meg a nagyfa kaput aminél a program szól, hogy találd meg a módját a kapun való átjutásnak. Csak várnod kell egy keveset, amíg meg nem érkezik egy német alakulat a kapu másik oldalán és ki nem nyitja neked azt. Ha ez megtörtént, akkor szabad az út a város másik felébe...

Johnny

HŐMÉRSÉKLET

Hali!

Egy nagyon idegesítő problémám van: az újabb 3d-s játékok (Call of Duty, NFS Underground, Fifa 2004) közben kb. 1 óra után a következő küldetés töltése közben v. kilépéskor fogja és újraindítja magát. Xp oprendszer. AMD 1700 Xp proci, 128 mb ddr ram, ECS K7S5A pro alaplap GeForce Fx 5200 128 mb ddr videókártya. Kérlek segítsetek mert ebbe hamar beleőrülök.

torogyuri

Szia,

Javaslom, telepíts a gépedre valamilyen hőmérséklet figyelő programot, és mielőtt leszeded a hűtődet a procidról, győződj meg róla, hogy mennyire melegszik túl a rendszered, illetve, hogy a videokártyád, vagy a proci melegszik, mert a hibát biztosan ez okozza. Gondolom, nem kell magyarázni, hogy ha valamelyik (vagy mindkettő) melegszik, mi a teendőd:)

Clemi

MAX PAYNE 2

Sziasztok!

Hogyan lehet a max payne-ben beírni a kódokat?

ELŐRE IS KÖSZI.
csali021

Kedves csali021,

A játékban az úgynevezett paraméteres csalásokkal tudsz operálni, amihez először is át kell szerkesztened a Windows asztalán lévő indítófájl hivatkozását. Ehhez nemes egyszerűséggel csak kattints rá jobb gombbal az egéren, majd a megjelenő „Tulajdonságok" / „Properties" menüpontot választva, a feltelepített helyre mutató (alapesetben a következőképpen kinéző sor: „'C:\Program Files\Rockstar Games\Max Payne 2\MaxPayne2.exe'") mögé írd be az alábbi paramétert: -developer. Ezek után a játékban már csupán a ~ billentyű lenyomását kell kezdeményezned, hogy a megjelenő konzolba begépelhesd a különböző csalásokat. A teljesség igénye nélkül - elég, ha a minden extrát bekapcsoló „coder" szóval indítasz!

Üdv., Péter

NFS UNDERGROUND

Sziasztok!

Egy számomra eléggé érthetetlen problémával fordulok hozzátok. A Need for Speed Underground-ban,amikor underground módban játszok,a 20-as progressnél tovább nem birom vinni,mert amikor végzek a versennyel,leáll a hang,és kilép.Amikor újra elindítom,az utolsó mentésemet teljesen átalakítja:a verdát,a zsét,mindent,és még a készen lévő progressek eltűnnek. Nemtom mivan!Már újra is telepítettem,de semmi.Másik gépen meg fut rendesen. HA VAN ÖTLETETEK LÉGYSZI VÁLASZOLJATOK!

THANKS:
mephisto

Szia,

Töltsd le az utolsó frissítést a játékhoz az alábbi címről:
http://www.gamershell.com/download_5042.shtml

Johnny

NBA 2004

Hali,

Én nagy NBA rajongó vagyok és sokat játsszom a haverokkal az NBA 2004-el, de nem tudjuk előhozni a titkos játékosokat belőle!! Írjátok meg, hogy hogyan lehet minnél hamarabb mert már nagyon ki szeretnénk próbálni őket!
u.i.Tegyetek be az újságba is!
Üdv.

Shaq_99

Szia,

Itt jönnek az NBA kódok ömlesztve. Air Jordan legyen veletek!

A My NBA menünél add be a következő kódokat:

63RBVC7423 - Air Flight 89
GF9845JHR4 - Air Flight 89 Colorway 3
2389JASE3E - Air Flightposite II Colorway 2
OP5465UX12 - Air Foamposite I
DG56TRF446 - Air Foamposite Pro Colorway 1
3245AFSD45 - Air Foamposite Pro Colorway 2
DSAKF38422 - Air Foamposite Pro Colorway 3
A0K374HF8S - Air Hyperflight Colorway 3
JCX93LSS88 - Air Hyperflight Colorway 4
CVJ554TJ58 - Air Jordan III
367UEY6SN - Air Zoom Flight Colorway 1
23LBJNUMB1 - Air Zoom Generation (Lebron James)
XCV6456NNL - Nike Blazer
424TREU777 - Nike Shox BB4
SDFH764FJU - VCIII

Játékosok előhívása:

Kreálj új játékost, akinél a last name a következő:

WHSUCPOI - Aleksander Pavlovic
POCKDLEK - Andreas Glyniadakis
SDFGURKL - Carlos Delfino
NBVKSMCN - James Lang
SOSODEF - Jermaine Dupri
OEISNDLA - Kyle Korver
SKENXIDO - Malick Badiane
POSNEGHX - Mario Austin
BBVDKCVM - Matt Bonner
ZXDSDRKE - Nedzad Sinanovic
QWPOASZX - Paccelis Morlende
ITNVCJSD - Remon Van De Hare
POILKJMN - Rick Rickert
ZXCCVDRI - Sani Becirovic
IOUBFDCJ - Sofoklis Schortsanitis
POIOIJIS - Szymon Szewczyk
XCFWQASE - Tommy Smith
WMZKCOI - Xue Yuyang

Johnny

XIII

Hello!

A XIII-ban elakadtam azon a pályán ahol a Clan 20 találkozóhelyét kell megtalálni. Megszerzem a mágneses kártyát, bemegyek a szobába és kinyírom a két őrt és elakadok. 1:nem tudok kimenni 2:a kőnél van a kéz,de nem tudom, mit lehet vele csinálni. Egyébként tök szuper az ujság. Ja és légyszi tegyetek be.

Köszönettel:
N. Dani

Hi,

A szobában egy kőszobor áll a lépcső aljában, ha közelebbről megnézed akkor észreveszed, hogy a négy L alakú díszítésből az egyik hiányzik. A műteremben az ajtóval szemben a fal egy kissé furcsa, megnyomod az egyik követ mire kinyílik egy titkos rekesz a hiányzó kővel.
Ezt rakd vissza a helyére és a sarokban kinyílik egy titkos lejárat.

Jimmy

JEDI NIGHT 2

Hi!!!!!!!

A Jedi Knight II-vel van gondom. Feltelepítem, minden oké, elindítom, kiírja, hogy not load OpenGl subsystem !!!!!! (most telepítettem Újra a Windows XP-met:)

Írjatok e-mailt, köszi!
TheDestroyer

Szia

Valószínűleg a videokártyád meghajtó programja okozza a gondot. Próbáld meg vagy a legfrisebbet megkeresni hozzá, vagy pedig a gyári telepítő lemezről újból feltenni. Ha Nvidia kártyád van, ne felejtsd el telepítés előtt kikapcsolni az antivírus programot (már ha használsz ilyet) mert látszólag települ a driver, de valójában pont a lényeges fájlok nem kerülnek fel a gépedre.

Clemi

ARX FATALIS

Hello.
Arx fatalisban amikor Shainit rituálisan feláldozzák, átalakul démonná, és amikor megölöm a démont, nem történik semmi.Sehol sem találom Shainit, és nem tudom hazavinni. Mit kell csinálni?(ehhez a játékhoz cheat is jöhet).

Előre is köszi. Asterixobelix

Hello,
Ha meg akarod menteni Shany-t akkor meg kell akadályoznod, hogy a papok feláldozzák őt. *(Arx-os kérdésekkel kapcsolatban mindenkinek ajánlom olvasásra a 04/02-es Play Zone-ban található végigjátszást, mely igaz, hogy az Xboxos verzióhoz készült, de a történet teljes egészében megegyezik a PC-n lévővel - Johnny)* Ha ez sikerült akkor már csak vissza kell vinned őt az édesanyjához némi jutalomért cserébe.

}[redenc

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi előfizetést, illetve extra kiadványt:

☐ THE SIMS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ SETTLERS IV WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKKÉSZÍTÉS **899 Ft/db** (1 CD)
☐ JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK **899 Ft/db** (1 CD)	☐ UNREAL T. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)	☐ C&C GENERALS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ HALF-LIFE WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)
☐ WARCRAFT 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ GTA3: VICE CITY WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ BF 1942 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ CALL OF DUTY WORLD **899 Ft/db** (1 CD)
		☐ 1 éves CD GAMES előfizetés (6 szám) **5975 Ft**	☐ 1/2 éves CD GAMES előfizetés (3 szám) **3190 Ft**

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

SW: KOTOR

Hi,

Az neten találtam egy pár csalást a Knights of the Old Republic-hoz de a gép sehogy sem akarja elfogadni őket. Már mindent kipróbáltam, beadtam őket a menü alatt, a játék alatt, de nem történik semmi. Nem tudjátok, hogy mi lehet a baj?

Ghost20

Szia,

Az a gond, hogy önmagában nem elég begépelned a kódokat, először engedélyezned kell őket az alábbi módon:

Nyissd meg a swkotor.ini file-t és állítsd be a következő paramétert

EnableCheats=1

Nyomj [~] -t, majd add be:

heal
setcomputeruse #
setdemolitions #
setstealth #
setawareness #
setpersuade #
setrepair #
setsecurity #
setstrength #
setdexterity #
setconstitution #
setintelligence #
setwisdom #
setcharisma #
addexp #
turbo
invulnerability
restartminigame
bright
addlightside #
adddarkside #
revealmap
givecredits #
giveitem #
givemed
giverepair
givecomspikes
givesitharmor
warp
infiniteuses
whereami
addlevel #
dancedancemalak

Johnny

CHICAGO 1930

Szevasztok!

Lenne 1 kérésem a Chicago 1930-val kapcsolatban. A maffiozókkal vagyok, ott hogy 1 motelnál az étteremben lévő maffiózókat le kell hallgatnom, már be tudok oda menni, de nem tudom, hogy kell őket lehallgatni, ha tudnátok segíteni, vagy 1 végigjátszást küldeni, megköszönném! Bye! Gyulai Laci

Szia,

Minden Chicago 1930-al kapcsolatos kérdésedre választ kapsz mostani számunkból, ha elolvasod a SzabFer és Hozé tollából fogant végigjátszást.

Johnny

SW: KOTOR

Sziasztok,

A knigths of the old republic-kal játszom mostanában, de megakadtam. Légyszi mondjátok meg hogy mit kell ott csinálni a sith-ek bolygójánál amikor a naga sura sírhelyénél elektromos karikákat kell pakolgatni oszlopokra és ha lehet részletesen hogy melyik karikát honnan hová kell rakni.

Előre is köszi!
Szigi88

Szia,

Előző számunkban Dante mester részletes leírást közölt a Kotor-hoz, ebből idézem a számodra érdekes részt. A terminálon a következő sorrendben kell kiválasztani a menüpontokat:

- Move a system from the left pillar.
- The right pillar.
- Move a system from the left pillar.
- The middle pillar.
- Move a system from the right pillar.
- The middle pillar.
- Move a system from the left pillar.
- The right pillar.
- Move a system from the middle pillar.
- The left pillar.
- Move a system from the middle pillar.
- The right pillar
- Move a system from the left pillar.
- The middle pillar.
- Move a system from the right pillar.
- The left pillar.
- Move a system from the middle pillar.
- The left pillar.
- Move a system from the right pillar.
- The middle pillar.
- Move a system from the left pillar.
- The right pillar.
- Move a system from the left pillar.
- The middle pillar.
- Move a system from the right pillar.
- The middle pillar.
- Move a system from the left pillar.
- The right pillar.
- Move a system from the middle pillar.
- The left pillar.
- Move a system from the middle pillar.
- The left pillar.
- Move a system from the right pillar.
- The left pillar.
- Move a system from the middle pillar.
- The right pillar.
- Move a system from the left pillar.
- The middle pillar.
- Move a system from the left pillar.
- The right pillar.
- Move a system from the middle pillar.
- The right pillar.

Johnny

MEGRENDELŐLAP

	1999/02 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	1999/03 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	1999/04 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	1999/05 **200 Ft/db** (2 CD + poszter))	1999/06 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)
2000/01 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	2000/02 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	2000/03 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	2000/04 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	2000/05 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	2000/06 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)
2001/01 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	2001/02 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	2001/03 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	2001/04 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	2001/05 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	2001/06 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)
2002/01 **700 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	2002/02 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	2002/03 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	2002/04 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	2002/05 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	2002/06 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)
2003/01 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	2003/02 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	2003/03 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	2003/04 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	2003/05 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	2003/06 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttellel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

XBOX

PC DVD ROM

eidos

Deus Ex, Deus Ex: Invisible War, Eidos and Ion Storm are trademarks of the Eidos Group of Companies. Images from Deus Ex: Invisible War © Ion Storm, 2003. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

FELVESZED

Elintézed a két őrt

Lemész a lifttel az utcára

Megkeresed a rivális banda vezérét

Beszélsz vele

Rábeszéled, hogy hagyjon fel a viszállyal

A világban béke és virágzás honol...

OTTHAGYOD

Csendben elosonsz a két őr mellett

Találkozol az informátorral

Lepénzeled, veszel mesterlövész puskát

Leszeded vele a rivális banda vezérét

A biztonságiak megölnek téged és még 12 embert

A világ a katonai diktatúra felé sodródik

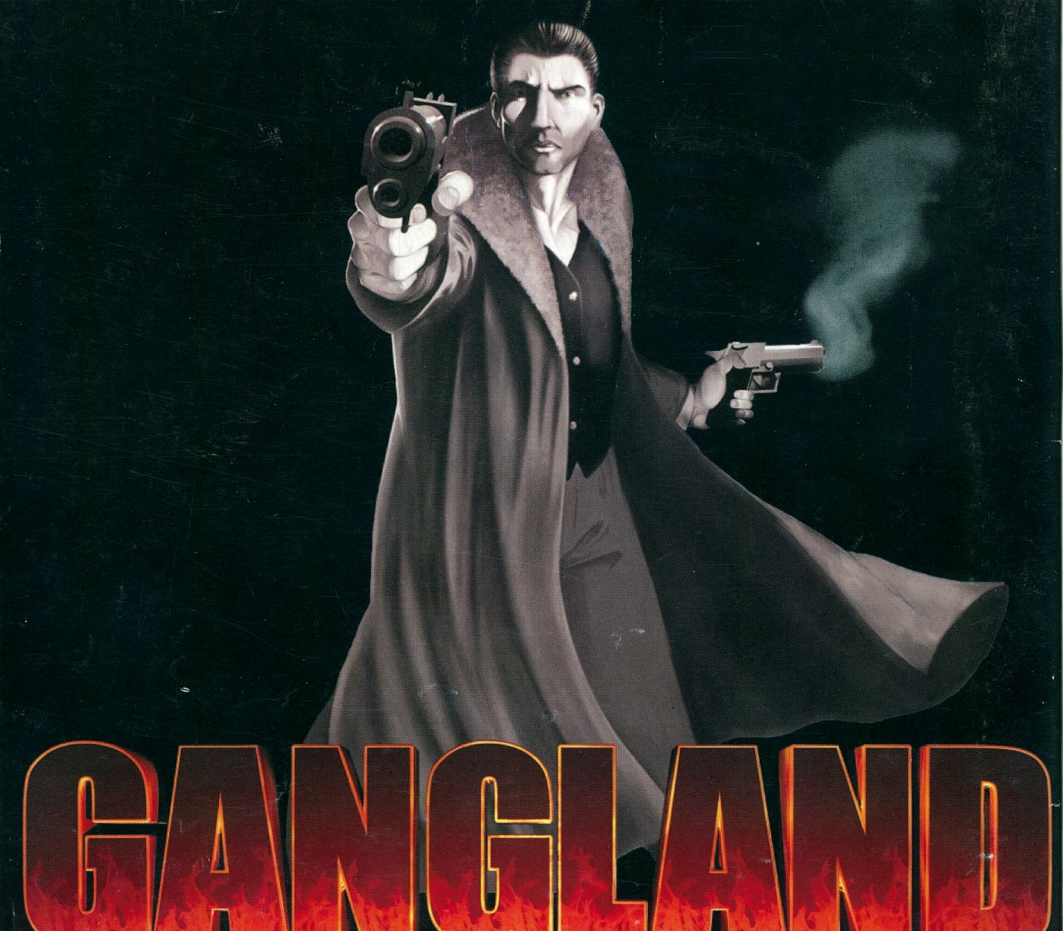
ION STORM

16+

automex MULTIMÉDIA

Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy weboldalunkon,
ahol további szoftverek között is válogathatsz!
1077 Bp., Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 - www.automex.hu - info@automex.hu

A TE DÖNTÉSED
A TE JÖVŐD



GANGLAND

TÖLTS TÖBB IDŐT A CSALÁDDAL!

WHIPTAIL interactive

MEDIAMOBSTERS

POWERED BY gamespy

The way it's meant to be played. NVIDIA.

PC CD-ROM SOFTWARE

12+ @*! www.pegi.info

All rights reserved. Allt trademarks and trade names are properties of their respective owners. Published by Whiptail interactive
© 2003. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy industries, Inc. All rights reserved.
The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation.
Magyarországon forgalomba hozza a CENEGA Hungary Kft.

CENEGA
www.cenega.com